

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

ep 7

機動戦士
ガンダムUC
メカニック&
ワールド
ep 7

ガンダム
UC

F T A S H A

M O O K

グレートメカニック

メ シ ョ ン



Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

ep 7

機動戦士ガンダム

F. TABAS+A
M O O K
グレートメカニクス
スペシャル

機動戦士
ガンダムUC
メカニクス
ワールド
ep 7

最新モードの
宇宙世紀を総括!!

完結

機動戦士
ガンダムUC
ep 7
メカニクス&
世界観ガイド
フルアーマー・ユニオンガンダムがグレイフル
シネオ・シンク・シヤリ・アリ・ヘアド
シルヴァ・バレット・グスタフ・カール・ヨロ

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

ep 7

機動戦士
ガンダムUC
メカニック&
ワールド
ep 7

目次 Contents



Mechanics&World

- 004 機下直観 機動戦士ガンダムUC イラストギャラリー／Introduction
006 機下直観で振り返る ガンダムUC ep 7
- 012 RX-0 フルアーマー・ユニコーンガンダム (デストロイモード)
013 RX-0 [N] ユニコーンガンダム2号機バンシィ・ノルン (デストロイモード)
014 NZ-666 クシャトリヤ・リベアード
015 ARX-014 シルヴァ・バレット／FD-03 グスタフ・カール
016 MSZ-006A1 Zプラス／RGM-89D ジェガン (連射仕様)
017 RGM-89DE ジェガン (エコーズ仕様・コンロイ機)・
RGM-89DEW EWACジェガン／
AMS-129 ギラ・ズール (ニュー・アーガマ運用機)
018 NZ-999 ネオ・ジオング
019 YAMS-132 ローゼン・ズール (右胸改修機)／
AMX-101E シュツルム・ガルス
020 AMX-102 ゼス (『機付き』仕様)・AMX-006 ガ・ソウム (『機付き』仕様)
021 MSN-03 ヤクト・ドーガ (『機付き』仕様)／MS-14J リゲルグ／MS-14A ゲルググ
／AMX-107 パウ (『機付き』仕様)／AMX-006 ガザD (『機付き』仕様)・AMX-011
ザクⅡ (『機付き』仕様)／MS-12 ギガン (『機付き』仕様)
- 022 機作監機組・メカニカルデザイン 玄馬重彦
episode 7 メカシーン解説
032 機組ボード

メカニック設定

- 034 RX-0 フルアーマー・ユニコーンガンダム
036 RX-0 [N] ユニコーンガンダム2号機バンシィ・ノルン (デストロイモード)
039 NZ-666 クシャトリヤ・リベアード
042 ARX-014 シルヴァ・バレット
044 FD-03 グスタフ・カール
045 MSZ-006A1 Zプラス
048 RGM-89DE ジェガン (エコーズ仕様・コンロイ機)
046 RGM-89D ジェガン (連射仕様)
049 RGM-89DEW EWACジェガン
050 NZ-999 ネオ・ジオング
053 YAMS-132 ローゼン・ズール (右胸改修機)
054 AMX-101E シュツルム・ガルス
056 AMX-102 ゼス (『機付き』仕様)
056 AMX-006 ガ・ソウム (『機付き』仕様)
059 AMX-107 パウ (『機付き』仕様)
061 MSN-03 ヤクト・ドーガ (『機付き』仕様)
062 MS-14A ゲルググ (『機付き』仕様)
063 MS-14J リゲルグ (『機付き』仕様)
064 その他のメカニック
- 065 機組設定



Interviews

制作陣インタビュー

- 070 設定考証 小倉敏也
076 CGディレクター／モデルスーパーバイザー 横江智洋
085 ディスプレイデザイン 佐山隆則
093 機作監機組玄馬重彦による解説と原稿でプレイバック！ 全7epの注目シーン
109 設定協力 横山リョウジ
117 機組 古堀一浩
129 ストーリー 横井瑞穂

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

ep 7

森下直親

機動戦士ガンダムUC イラストギャラリー

「GREAT MECHANICS DX」 本誌表紙を飾った、イラストレーター森下直親による渾身の「ガンダムUC」イラストを一挙掲載！ 劇中のMSの屋敷感や雰囲気が伝わる。

【初出一覧（すべて表紙イラスト）】

4ページ（ユニコーンガンダム&バンシィ）……………GREAT MECHANICS DX21

5ページ（ユニコーンガンダムvsネオ・ジオング）……………GREAT MECHANICS DX29

6ページ（スタークジェガン）……………GREAT MECHANICS DX13

7ページ（ユニコーンガンダムvsジオン残党軍）……………GREAT MECHANICS DX19









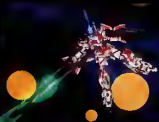
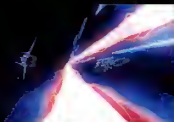
01 シャイアン基地 ◎北アメリカ、地球軌道上

マーサ、ローナン、アルベルトが『ラブラスの箱』をメガラニカごと奪り去るべくコロニー・レーザー管制施設に到着。カイ・シデンからマーサらの狙いを聞いたプライトは、ラー・カイラムを地球に降下させる。



02 フルアーマー・ユニコーンガンダムvsバンシィ・ノルン ◎インダストリアル7付近宙域

バナージとニュータイプへの憎しみにかられ、リディはバンシィ・ノルンでフルアーマー・ユニコーンガンダムを襲う。応戦しつつも、バナージは説得を試み続ける。



03 ネェル・アーガマ艦上の戦い ◎インダストリアル7付近宙域

メガラニカへの追上、『袖付き』のMS部隊に襲撃されたネェル・アーガマ。艦砲射撃や、エコーズ隊を含む艦載MSで応戦するが戦況は一進一退、アンジェロのローゼン・ズールの出現でさらに追い込まれる。



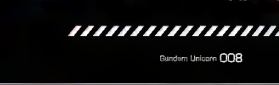
場面写真で 振り返る ガンダムUC ep 7

look back at Gundam Unicorn ep7 by photos

ep 7で描かれるのはわずか4時間ほどの間の出来事、戦闘も同時並行で起きるなど、目まぐるしく展開する。ここでストーリーを簡単に整理しておく。

ep 7のタイムライン

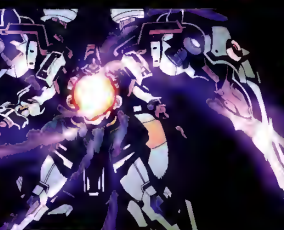
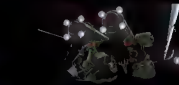
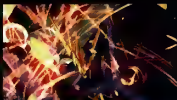
U.C.0096 5月3～4日	※いづれも世界標準時
00:00	ローナン、マーサらシャイアン基地へ(①) ラー・カイラム降、地球降下(②)
00:30	フルアーマー・ユニコーンガンダムvs バンシィ・ノルン(③)
01:00	ネェル・アーガマvs『袖付き』(④) クントリヤリバード、 ユニコーンの援護に出撃(⑤)
01:30	クントリヤリバードvs バンシィ・ノルン(⑥) ユニコーンガンダムvsローゼンズール マリ・ダクルス戦死、 ローゼンズール敗北(⑦)
02:00	トライスター、シャイアン基地の MS部隊を襲撃(⑧) プライトノバ、コロニーレーザー管制室への 立ち入り要求 ネオ・ジオング、メガラニカ侵入 バンシィ・ノルンが追跡
02:30	バナージとミネルバ、サイラム基地に討入(⑨)
03:00	ネオ・ジオングvsシルヴァ・バレット(⑩) ユニコーンガンダムとバンシィ・ノルンvs ネオ・ジオング(⑪、⑫)
03:30	コロニーレーザーが発射、 ユニコーンガンダムとバンシィ・ノルンがサイ コフィールドによってメガラニカを撃つ(⑬)
04:00	ミネルバ、宇宙世紀戦争の秘史を公表(⑭) マーサ、プライトにより拘束される
04:30	機体の基盤を失ったバナージ、 仲間への呼びかけで肉身に突く(⑮)



04 クシャトリヤ・リベアード出撃

④インダストリアルアツ付近留城

マリダがクシャトリヤ・リベアードで出撃。バンシー・ノルンを引き付け、ユニコーンガンダムにネル・アーガマの進路を開かせる。戦闘中、混乱したりディはビーム・マグナムを発射し……。



06 マリダ戦死・一変する戦局

④インダストリアルアツ付近留城

マリダの最期の思念は宙域に広がり、リディに正気を取り戻させ、ユニコーンガンダムを覚醒させる。ローゼン・ズールはユニコーンガンダムに敗北。



07 サイアムとの対面

④メカテニカ(インダストリアル7)

バーナジとミネバはサイアム・ビストと面会。『ラプソディの箱』= 宇宙世紀彦彦の真実を知る。



08 トライスター降下

④北アメリカ・シャイアン基地

ラー・カイラムがシャイアン基地上空に到着。トライスターのジェスタ3機が雪隠MSを同時に無力化し、プライトはコロニー・レーザー管制室を強制突破。





08 シルヴァ・バレット奮戦
◎メガラニカ(インダストリアル7)

「祐」の譲渡を拒まれたフル・フロンタルは、ネオ・ジオングでバナージの行く手を阻む。ピスト家の忠臣ガエルがシルヴァ・バレットを駆けつけに入るも戦死。それを見つめたバナージはユニコーンガンダムを召喚する。



09 ネオ・ジオングとの決戦
◎インダストリアル7付近宙域

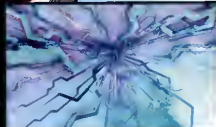
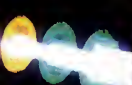
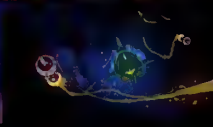
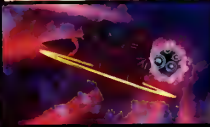
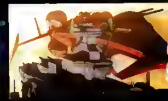
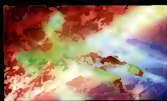
ネオ・ジオングに挑むユニコーンガンダムとバンシィ・ノルンだが、サイコシャードにより武装を破壊される。フル・フロンタルは自分に従えとバナージを説得。



10 剣の果てへ

③ ???

フル・フロンタルに過去の悲劇と未来の虚無を見せられても、バナージは人質への希望を持ち続けた。



11 サイコ・フィールドの共鳴

③ インダストリアルアサヒ放送局

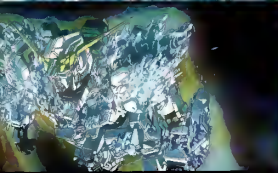
フル・フロンタルに打ち勝ったバナージとリディは、2機のユニコーンガンダムのサイコ・フィールドを共鳴させ、サイアムとミネバがいるメガラニカを攻撃から守りきった。



12 船遊

③ インダストリアルアサヒ放送局

ユニコーンガンダムに取り込まれたバナージだが、仲間たちの呼びかけで人質として船遊する。同時にミネバによる地球圏全域の放送により、「ラプラスの箱」は開放された。



フル・サイコフレーム実装試作MS

フルアーマー・ ユニコーンガンダム (デストロイモード)

『ラプラスの箱』を巡る最後の攻防に際し、ネエル・アーガマ内に残されていた様々な子機兵装を使用して考案された暫定的な強化策。もともとユニコーンガンダムは単機での継続能力に関しては疑問点があり、特に本来の運用方法から外れたユニコーンガンダムにおいては、随伴機や専用装備のサポートを得られぬままであった。そのため、パナージの友人であるタクヤ・イレイの発案によって、本プランが実現した。あくまで現地での暫定的な強化策ながら、NT-D発動時においても、その変形を阻害しないレイアウトで配置されている。この装備によって本機は「袖付き」部隊との戦闘をしのぎ、メガランカへの到達を実現した。



サイコ・フィールド 発生形態

パナージのミキヤ(ラプラスの箱)を守りたいという願いに呼応し、全身のサイコフレームが変化し、その能力は恐ろべきもので、コロニー・レーザーの攻撃を拒否、MSの機能を瞬く間に停止してしまっ



サイコフィールドの共舞

1号機と同様、コロニー・レーザーの発射に対し、リディアが導き出したユニコーンガンダムのポテンシャルの一面。1号機と同様、サイコフレームは緑色の輝きを発し、想定された以上のスペックを発揮する。

フル・サイコフレーム実装試作MS

ユニコーン ガンダム 2号機 バンシィ・ノルン (デストロイモード)

ユニコーンガンダムの2号機であるバンシィに、本来予定されていた強化策を施した形態。

アナハイム・エレクトロニクス社の手から離れた1号機と異なり、2号機は重力化試験をはじめとする様々な調整が施され、本来予定されていたプランのもとに運用されていた。前段階として各種アームド・アーマーによる攻撃力強化プランが試案されたのち、本形態においては、パイロットと機体の連携強化や継戦能力の向上など、総合性能の向上に主眼を置いて開発が進められた。本来ニュータイプではないリディアの手に委ねられたが、こうしたバンシィ・ノルンに装備された各種オプションにより、1号機に匹敵する性能を得た。



劇中のcheck point



アームド・アーマー-XC

ジェネレーター強化の他、胸部ブレードアンテナと連動し、鋭性NTと経典パイロットの協力を増幅させる。



アームド・アーマー-DE

シールドに展開式スラスターとメガ・キャノンを実装。真正戦闘時には、スラスターとして機動性を強化する。



バルカンの意外な活用法

主にけん制用のバルカンを用い、1フィールドの影響を受けにくい実体弾という特性を活かしシールドを破壊した。



ビーム・ジュッデのビーム刃

リボルビング・ランチャーに搭載された格闘戦用武器。主に相手の攻撃を受け止めるケースで活用されていた。

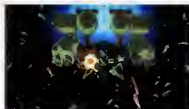


ネオ・ジオンニュータイプ専用MS

クシャトリヤ・リペアード

パラオにおけるユニコーンガンダムとの攻防において大破したクシャトリヤを、ネエル・アーガマ艦内で独自改修した形態。最低限の稼働能力だけを確保したクシャトリヤ・ベッセルングから、欠損した頭部やコクピットブロック、バインダーなどを連邦製の部品に置き換えることで修復が行われた。失われた能力もあるが、ユニコーンガンダムの武装を使用することにより、武装面ではバラエティが増えている。またフィールドを展開できる対バンシィ戦を想定し、ファンネルはファンネルミサイルに置き換えられている。実際にリディを阻止するために戦場へ投入され、ネエル・アーガマを守るために順となって散った。

▶▶▶ 戦中のcheck point



◀3連装シュトルム・ファウスト

対バンシィ・ノルン間に機行した実弾弾頭爆弾。弾道自体は少なく、主力というよりはけん制用として用いられた。



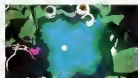
▲ハイパー・ビーム・ジャベリン

ネエル・アーガマ内に移動されていたユニコーンガンダムのオプション。失った左腕の前後面に接続するが止められている。



▲メガ粒子砲

バインダーはファンネルコンテナの役割以外に、メガ粒子砲を備えるほか、フィールドジェネレーターやスラスターも内蔵する。



▲腕のビーム・ガトリング・ガン

右腕の保護フレーム自体も武器マウントとし、ヤクト・ドーホの武装から発展したビーム・ガトリングを内蔵している。



▲ファンネルミサイル

小型シュトルム・ファウストの弾頭部分をファンネルに装填し、ミノフスキー粒子下で運用可能な誘導ミサイルとした。



地球連邦軍試作MS

シルヴァ・バレット

ネ オ・ジオン製のMS、ドーベン・ウルフをベースに、アナハイム・エレクトロニクス社が改修を行ったMS。本来、その目的は準サイコミュの技術研究用のベース機であった。改修にあたり、オリジナルのドーベン・ウルフが装備していたエネルギー直結武器など特殊な武装類などは、一部方式を変更、もしくはオミットするなど、より総合的な性能向上を達するべく改良された。



インコム

準サイコミュを用いた有線式遠隔操作武装。ファンネルほど複雑ではないが、オールレンジ攻撃が可能になる。機体数の増加に随え両チャージ時間の短縮化などを実現。

ミサイル

背面の武装ユニットに装備されているミサイル群。ドーベン・ウルフのミサイルであるAMS-096V(X2)、AMS01H型(X24)も装備可能とされている。

FD-03  GUSTAV KARL

地球連邦軍MS

グスタフ・カール

R GMシリーズの承継としては、U.C.0096時点で最新鋭にあたるMS。RGMシリーズのハイエンド機としては、「U.C.計画」に組み込まれていたジェスタが存在するが、これとは別ラインで開発が進められていた。ジェスタが用途を限定している機体である一方、本機は量産化を目的とした機体である。



対ジェスタ戦

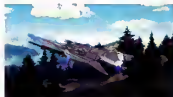
「カフカスの森」にて、特選試験用の機体がいち早く配備されていた。左軍側のジェスタと交戦状態に陥るも、本来のガンシールドを発揮できずに敗北している。



地球連邦軍量産可変MS

Zプラス

U.C.0087に勃発したグリプス戦役において、反地球連邦組織であるカラカスの開発した可変MS。Zガンダムをベースとし、大気圏内での運用を主眼として再設計が行われた。のちに空間戦用としてのバリエーションが開発されるなど、様々な進化を遂げていったが、その中でもA1型は特に生産性が優れているという。だがもともと高コストであったZガンダムゆえに問題は解消できず、わずかな生産機数にとどまっている。その機体の一部は「カフカスの森」に配備された。



ウェイブ・ライダー影型

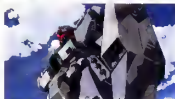
A1型は大気圏内戦用として開発され、大気圏内に留まればベース機となったZガンダム以上の飛行能力を発揮した。そのため、「カフカスの森」などの重要施設の防空能力として、暫定的に配備されることになる。

JEGAN RGM-66D

地球連邦軍量産型MS

ジェガン
(迷彩仕様)

地球連邦軍シャイアン基地の防衛用として配備されたジェガン。基地周辺に海に浮かぶことを目的とし、機体全体にカモフラージュのための迷彩が施される。シャイアン基地は表向きは重要施設ではなく、ジェガンの武装が旧式であるマササイ用となっているのも、あくまで偽装のための措置であるかもしれない。



シャイアン基地の警備



地球連邦軍特殊部隊用MS

ジェガン (エコース仕様・コンロイ機)

地 球連邦軍の量産MSジェガンの改修型であり、エコースが特殊任務上で遭遇するMSとの戦闘を想定し、追加センサーと胸部装甲の増設が行われた。コンロイ機はメガ・バズーカ・ランチャー運用のためにバズーカユニットを狙撃用とし、必要最低限の武装にとめている。砲撃に徹するためメイン武装はハンド・ガンやダガー・ナイフゆえ、対MS戦において脆弱な装備となっていた。そのため、シユヅルム・ガルスには苦戦を強いられている。



ハンド・ガン

左腕部に装備された機用ビーム兵器。出力は弱く、あくまでけん制用としての使用が基本と考えられる。



ファイア・ナッツ

RX-77-3 ガンキャノン機体型に装備された格闘式のグレナード。左腕部に装備される。直撃すればスサを穿つことも可能。



AMS-129

GEAR ZULU

ネオ・ジオン量産型MS

ギラ・ズール (ネル・アーガマ運用機)



一般機



袖面隠機



『袖付き』の主力MS。ネル・アーガマが『袖付き』との共闘を模索した際、艦内に持ち込まれたもので、その後両者は決裂したため、グランシユール隊が使用する機体となった。『袖付き』使用機との差別化、同士討ちを避けるために、オレンジのペイントとマーキングの変更が施されている。

RGM-99DEW

地球連邦軍偵察型MS

EWAC ジェガン



『袖付き』艦橋の発見

ネル・アーガマがハイパー・メガ磁子砲を使用する際に、先行して『袖付き』艦橋の位置を特定した。

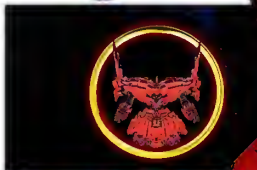


用 途によって装備類の換装を行うジェガンD型のバリエーションの1つ。主に偵察・索敵用として開発され、そのため武装は最低限のものしか装備していない。頭部に大型センサーユニット、左前腕部にもセンサー・ユニットを装備し、右前腕部には直接対象を捕らえるカメラ・ユニットとなっている。

ネオ・ジオン拠点攻略用MA

ネオ・ジオング

「袖付き」の拠点攻略用MA。純粋な新型機ではなく、シナンジュをコアユニットとして、全長100mに達するハルユニットを組み合わせたという手法がとられた。かつてのジオン軍の巨大MAがそうだったように、本機もその巨大な体躯を武装ユニットとしてとらえることもできるが、真骨頂はコアユニットたるシナンジュのサイコフレーム機構の増幅にある。その力はサイコシャードと呼ばれる疑似サイコ・フィールドともいべき現象を生じさせるほどであった。これほどの機構を反乱軍である「袖付き」が用意できるかには疑念があり、一説に「UC計画」にアクシデントが発生した際、抑制用として開発されたという説もある。



サイコシャード

サイコミュ兵器の1つ。「アクシズ・ショック」を引き起こしたサイコ・フィールドに引きこまれ、現象の発生が可能。



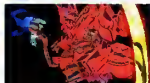
有線式大型ファンネル・ビット

先端部にビーム砲を装備した遠隔操作兵器。地盤するだけで敵機の操作系統を掌握する「ジャック機能」も搭載されている。



大型メガ粒子砲、バズーカ

両側には4門のメガ粒子砲を装備。収束・拡散を任意に選択できる。また肩関節にはシナンジュのGXロケット・バズーカも搭載されている。



ランディング・ギア

前関節部分装甲の一部に装備されており、本機は重装甲機だがアームとして使用することも可能。通常MSなら容易に破壊できるサイズ。



臂部アームズ

アームユニットと同様の機能を持たされ、有線式ファンネル・ビットとして機能する。遠隔操作によるオールレンジ攻撃が可能である。





ネオ・ジオンサイコミュ複合搭載型MS

ローゼン・ズール (右腕改修後)



かつてネオ・ジオンによって開発されたハンマ・ハンマのコンセプトを元に、ギラ・ズールにシナンジュの予備パーツを流用することによって誕生した試作MS。その性質は限りなくワンオフ機であり、戦闘で右腕を失った際には、有模式シールド・ユニットが装備された。またサイコミュを阻害する『サイコ・ジャマー』が搭載され、実際にユニコーンガンダムはそのサイコミュの電の中で機能停止に陥っている。



サイコ・ジャマー

背型コンテナに装備された遠隔操作デバイスであり、対象となるニュータイプMSを数機で取り囲むことによって、防衛のサイコミュを遮断する。



インコム

ニュータイプではないアンジェロが操作するため、準サイコミュである有模式インコムを装備している。先頭部には3連メガ粒子銃とクロウ・アームを備える。

AMX-101E 'SCHIZURUM GALLU'

ネオ・ジオンMS

シュツルム・ガルス

第1次ネオ・ジオン戦争期に、開発されたガルス。シュツルム・ガルスはこの機体を元に、『袖付き』が改修を施した強襲用MSである。改修にあたっては一切の装備を格闘戦能力に向けられているために、可能な限り装甲は排除され、スラスターすらズサのブースター・ボッドで代用する割り切った措置が取られた。ネェル・アーガマ攻防戦では、その突進力を活かしてブリッジ直前のところまで迫った。



チェーン・メイン

機体をワイヤーで連結した特殊装置。対象に巻きつけるなど、密着させて破壊する。対MSではなく、ネェル・アーガマ内での爆撃を突進するために用いられた。

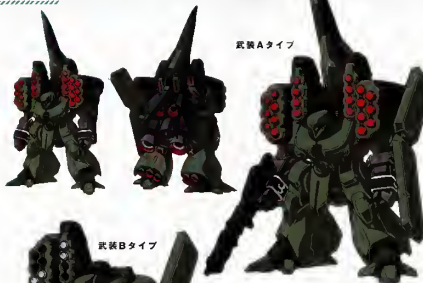


スパイク・シールド

マニピュレーターに装備して使用する格闘用装備。ザクⅡとギラ・ドーガのシールドを模した、意図のものである。通常時、スパイク部分は翼に展開されている。



武装Aタイプ



武装Bタイプ



ショット・ガン

ネェル・アーガマ機庫はケンプファー用のショットガンを装備。他にギラ・ドーガのビーム・マシンガンを装備したタイプも。



ミサイル・ポッド

頭や腕、脚部など全身に装備されたに内蔵されたAMS-Q2Sと呼ばれるミサイル群。ブースターポッドには大型のAMS-Q2Hミサイルを装備する。

GA-ZOWMIN AMX-008

ネオ・ジオン機庫型可変MS

ガ・ゾウム （「袖付き」仕様）

ガザ・シリーズの発展機。作業用機から発展した同シリーズだが、第1次ネオ・ジオン戦争の激化によって純粋な戦闘用MSとしての改修が求められた。新規フレームの採用のほか、MA形態は戦闘機としての方向性へと進化。メイン武装もハイパー・ナックル・バスターへと強化され、従来のジェネレーター直結式からEパック方式の携行武器になり、幅広い運用性を実現した。腕部に「袖付き」の装飾が施されている。



ビーム・サーベル

ガザ・シリーズ共通の格闘用武器。この時代の多くビーム・サーベルと同様、固定式のビーム・ランチャーとしても使用可能である。



ハイパー・ナックル・バスター

ガザ・シリーズのメイン武装であるビーム兵器の発展形。それまでは機体直結式だったが、本機では携行型に改められている。

ネオ・ジオン訓練用MS

リゲルグ
〔袖付き〕仕様

第1次ネオ・ジオン戦争中にゲルグを改修したMS。ウィングバインダーの採用により、旧型機がベースながら優れた運動性を示した。本来は新兵訓練用MSとしての側面を持っており、〔袖付き〕においても訓練機として使用されていた。だが、総力戦となった戦闘に際しては、再び戦闘用に用いられている。

ネオ・ジオンニュータイプ専用MS

ヤクト・ドーガ
〔袖付き〕仕様

第2次ネオ・ジオン戦争中に開発されたニュータイプ戦闘MS。サイコフレームの採用とファンネルの運用によって高いポテンシャルを示した。クェス・エア（パライヤ）が使用した機体はそのまま〔袖付き〕に渡り、U.C.0093年時の戦闘で失った片腕を、同一フレームを採用するギラ・ドーガから流用補修している。

ネオ・ジオン量産型MS

ゲルググ〔袖付き〕仕様

年戦争後期に、ジオン公国軍が開発した量産MS。同軍にとっては初のビーム兵器搭載型MSであり、そのスペックは当時恐れられたRX-78ガンダムを上回る。グリップス戦役機などにも一部の機体が運用されていたが、その後は第一線で見られるケースは少ない。〔袖付き〕でもわずかな機体が運用される。

AMX-107
ネオ・ジオン分離可変MS
パウ〔袖付き〕仕様

第1次ネオ・ジオン戦争中に開発された可変・合体MS。上半身のパウ・アタッカー、下半身のパウ・ナッターで構成される。本来ナッターは無人機だが、〔袖付き〕仕様では有人機となっている。

AMX-098
ネオ・ジオン量産型MS
ガザD〔袖付き〕仕様

作業用機械をベースに発展したシリーズ。作業用MSを戦闘用に改造したガザGの改良型。生産能力の乏しいアクシスにおいて、ネオ・ジオンの現状を打開する重要な戦力となった。

AMX-011
ネオ・ジオン量産型MS

ザクⅢ〔袖付き〕仕様

第1次ネオ・ジオン戦争中に開発されたMSで、ザクの改良を継承する新機軸となった。〔袖付き〕仕様では前面フロントアーマーに、アームユニットが追加され、トリッキーな攻撃を可能とした。

MS-18
ネオ・ジオン試作MS

ギガン〔袖付き〕仕様

一所戦争時にジオン公国が量産していた「ベズン計画」の1機。機体下部は破壊されたが、〔袖付き〕においては機体下部をグラスターに、左腕はドラッグと右腕のガトリングに換装された。



玄馬 宣彦 episode 7 メカシーン解説



ヤクト・ドーガのファンネル・コンテナは両肩。そのため腕を伸展した際にコンテナも伸展し、ファンネルも回収不可能だったろう。「袖付き」はサイコマシン開発のリソースをすべてネオ・ジオングに投入していることがうかがえ、本編の完全無視には至らなかったと思われる。前中では腕が真なることがわかるように、回り込む動きを見ている。



ep 7のこだわり抜かれたメカシーンを、総作画監督の玄馬宣彦氏が解説。

各シーンを振り返ることで、シーンに込められた想いが垣間見える。

※本編はグレートメカニックスXに搭載された記事に、追加修正を加えたものです。

① クエスのヤクト・ドーガ

ヤクト・ドーガ

「ヤクト・ドーガなどはいずれ出したいとは思ってたんですけど、ネオ・ジオン勢力が弱体化して、サイコプレムやファンネルの開発はあまりできない状況ですね。そもそもヤクト・ドーガって「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」に登場したギニュー機とクエス機の2機しか作られなかったらしいじゃないですか。そこから、じゃあそのまま使おうか? という話になったんです。

「逆襲のシャア」で右肩が破損したから、ギラ・ドーガのもので代用していて、ファンネルも2基しか使えないんです。フレームはギラ・ドーガをベースにしているで、そのあたりの付け替えも大丈夫かなと。過去の劇中に登場した機体をそのまま持つてくるのは、今までなかったパターンじゃないでしょうか。色は黄色っていうより、イメジしていたのは「超時空要塞マクロス」のデストロイドっぽい感じですね。ダイクイエロとかサンドイエロとか。「袖付き」のMSは、グリンが多かったのでもっと変えたかったんですよ」(玄馬氏)



ep 7に登場するバウ・ファッター(下中巻)は有人パイロットを乗せ、左腕のコンテナと回収機を有する。バウ・ファッターを失った後も、ギラ・ドーガに特化したのは、こちらにもパイロットが乗っていたからだ。

② 当初の開発プランを再現した二人乗りバウ

バウ

「当初冒頭では、ザク軍の肩にメインレイヤーをつけて、機雷散布しつつ、リゼル隊長機とドッグファイトする予定だったんです。そういう仕組みを作ったんですが、叫びに厭になったので最終的にバウのシーンに入れ替わっていますね。

バウは合体シーンの印象から、ヒーローロブトみたいに見えるやわな感じが、古橋一浩監督も心配されていたんですよ。たまたま見えるなら、ちゃんと合体シームを見せよう、という方向性になりました。

古いバウのプラモデルのインストを見ると、当初は2人乗りとして作られて、その下半身のバウ・ナッターは誘導装置を付けた無人機という扱いで進められていたのに開発は中止。その後、グレート・トイがそれを引っ張り出して、それこそVガンダムのアーツのような質量弾として運用する方法で戦果を挙げで……というバックグラウンドがありましたよね。

今回のバウは、その無人タイプではなく、当初の予定どおりの2人乗りタイプとして作られたもの、という想定です。U・M・S・Vのリバウが下半身をサイコフレーム化するというスキャルなMSになつていたので、その進を行ってみたいと、わかっていよいよ、機首部だけ変更してコア・ファイターの機體のような形が通うくらいしかわからないと思うんですけど、別にそこは気づかれなくても問題はありません。

バウは「機動戦士ガンダム ZZ」の本編でも、分離の利点で活かされていたことがあったようにみえます。

ただあの時代にバウの機構を活かそうとしたメカニクとか設計者としては必ずいたんじゃないかと思うので、それを感ぜられるようなイメジですね。「せつかくだから、復活できるものは復活させようよ」という気持ちです。

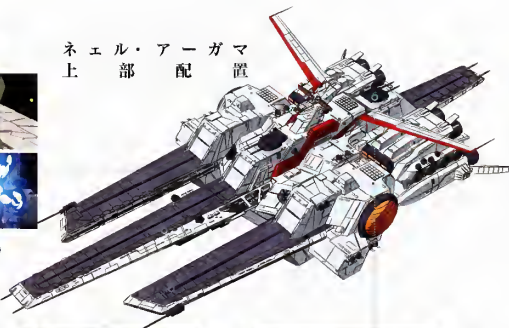
僕的には当時バウってヒロイック過ぎる印象があったのですが、周りの意見ではバウが多かったんですよ。バウが好きだったという気持ちを感じ出してもらえたらうれしいですね」(玄馬氏)

ネル・アーガマ 上部配置



AMX-102
ズサ（「補付き」仕様）

MSとしての戦闘性能は抑えられ、主運用MSとして開発されたズサ。だが戦術事情の厳しい「補付き」では、シュブルム・ガルスの運用機として、強襲作戦に使用されている。ディザールのシールドやサブファイアのショットボンの採用、外相のとサイロボットの機体などは、MSとしての最先端の機能を持たせるための過剰か。コンロイ機の手ガンで頭部を破壊されたあと、ファイア・ナツに奪われてネル・アーガマから落下した。



ジェガン&キラ・ズール



ジェガン（エコース仕様・コンロイ機）

「キラ・ズールがビーム・サーベルを使っていますが、これは右腕にジェガンのビーム・サーベル・ボックスがついているからですね。シールドもジェガンのものを使っています。連射の機構もばさが出るかなと」（玄馬氏）



「ネル・アーガマは革新的ということで、甲組に取りつかれることも想定しているのが普通でしょう。軍事施設などは、コンクリートブロックで建設が作られたりしているじゃないですか？ それをやったかかったんですが、ネル・アーガマ自体の準備はそんなに早くないで、下から機体をガツと出すのは無理なんです。いいアイデアないですかね。って石塚（新沢）さんに相談したら、サイド部分がラジオアンテナみたいなフレームになって、そこにシャッターというか板状のものがダーッと出てきてはさるっていうアイデアを考えてくださって。そんなに強度はなくて弱けちゃうんだけど、破壊されたらどんなに脆弱なんでしょう。当初のコンセプト、壁がはじけるだけだったんですけど、あえて出た部分の板が割れて、もう一回下から補充されるような演出を付け足しているんです」（玄馬氏）

ただソルディックみたいなイメージです。アーミーを極限まで落として軽量化し、身軽さで肉薄する。武装はとにかく、パイロットの熟練の腕で肉薄している感じを出したかったんです。自分よりもスペックが上の機体と戦う」というMS戦を描きたくて、あえて肉弾戦で挑むという展開ですね。突入する際に使っているのはズサのブースターです。これはコックピットがついていて、単体でも使えるらしいですね。あのブースターに人が乗っているかは別にして、あれに乗ってやっできたわけです」（玄馬氏）

③-2 ガルスタイプの支援機としての役割

ズサ

「シュツルム・ガルス」にズサを組み合わせたのは、もともとズサはガルス2の後方支援など、共同作戦を目的に開発されたMSなので、一度ぐらいそういうシナリオがあればと思ったんです。本当はシュツルム・ガルス2機が乗り込んで、ズサが支援する……という形ができれば理想だったんですけどね。

武器に関しては、強襲作戦ということでケンブフア1のショットガンにズサに、チェー・メインをシュツルム・ガルスに持たせた形です。チェー・メインで0080ボケットの戦い中の戦争ではMS戦に使われていたんですけど、本来の用途は違いますよね。あのときはチョバム・アーチャーを破壊するためにやむなく用いたという感じ。

基本的に吸着爆弾から施設などの破壊や、突入用と考えるのが自然です。今回は、本来使われるべき用途で使っています」

(玄馬氏)

③-3 スナイパーの軽装備で相対する



メガ・バズーカ・ランチャーは新規デザイン

後述のエンゼルギアを模範、スナイパー仕様のコンロイ機とのコンビネーションで、ネエル・アーガマを改造したメガ・バズーカ・ランチャー。デザインは[ZI]のデザイン室に、新たに設定が追加されている。こちらもアイテム化してほしいところ。

ジェガン(エコーズ仕様・コンロイ機)

「この作品はカフラインといった描写はやりませんので、外観でコンロイ機というところがわかるような要素を入れたかっんです。まあ武装をよつと変える程度でよかったんですが、そこでカトキさんがすごくノって来て(笑)。スナイパータイプにしようということになりました。頭部に、レンズがついていたりとか、腕にジム・スナイパーと同じビーム・サーベル・

ボックスがついています。左腕についているのは、ガンキヤノン重武装が装備しているのと同じもので、手榴弾(フアイア・ナフツ)ですね。」

そのスナイパータイプの流れで、冒頭でメガ・バズーカ・ランチャーをコンロイ機が使っているわけですが、またスナイパーの経緯とは別に、ネエル・アーガマの後ろの主砲が壊れたままなので、じゃあそこにメガ・バズーカ・ランチャーを置いてしまおうという理由もありました。本当はコンロイ機が銃を構えてトリガーを引くんですけど、手元の銃からビームは出ずに、運動して後ろに配置してあったメガ・バズーカ・ランチャーから巨大なビームがバズーと出る……っていう描写を想定していたんですけどね。コンロイ機が軽装備なのは、メガ・バズーカ・ランチャーを撃つためです。だからハンドガンだけでシュツルム・ガルスに對抗しようとしていたんです。まあ普通のライフルを持っているら、ハンドガンを使う機会がないですから」

(玄馬氏)



ギガン

まさかの登場となったギガン。バズン側の実体も「UC」の新しいギガンだ。
「もともとギガンをちょっとだけ出そうというところから、始まっていきます。今『戦場の絆』で出ていて大活躍らしいので、最初は、顔の造りを外して出るなんてアイデアもあったんですが、もう機体の造りとかその程度でいいので、出さずみたいな感じ。設定的には単純なんですけど、ブースターに換装できるという文字設定があって、今回はそのタイプですね。ブースターのデザインがなく、カトキさんに新しく作ってもらいました。カトキさんのタイプでオレンジのやつではなく、マイナーなグリーンタイプを選んで。武器もドワツツと同じになっていて、きっと『機付き』で一緒に行動していただいちゃうね」(玄馬氏)



リゲルグ、ゲルグ

「ちょっと出ました」程度になってしまいましたね。ちょっととそのほかの機体に出番を持っていかれた感じがした」(玄馬氏)



ガランシェール隊の装備は？

ep 5でついに結成となって登場したスキウレ。実はep 7にも登場するという予定で設定されていたものだった。本来のフィールドである宇宙で、キェル・アーガマの船内に登場している。
「スキウレはガランシェールをオトリにする間におおるして、そのままキェル・アーガマに持ち込まれています。だからキラ・ズールの2機はep 5の時から同じものを使っています。キラ・ズールの2機はep 5の時から、大河原邦男さんが初期MSVを発表された際、迷彩ザクと一緒に描かれていた2機ザク・バズーカのオマージュです。その後、販売を浴びることがなく消えていったので残念ですね」(玄馬氏)



プロト・スタークザン

「今回はプロト・スタークのミサイル・ボッドが通常の機体に戻っていますね。ep 3では4機のかいミサイルでしたが、今回は通常版です」(玄馬氏)

④ other MS



ザクⅡ

「ザクⅡに『隠し版』がある。って、昔ながらのインストロクチュアを見たような記憶がある。はたして夢が実現だったのか定かではないのですが、今回の隠し版は、新しくカトキ(ハジメ)さんにデザインしてもらっています。あとザクⅡといえばロビームですね。『機動戦士ガンダムZ』の本編での活躍がなかったから、ロビームを入れちゃおう。そのために同機を切り落とすという段取りを入れています」(玄馬氏) ロビームは1発だにとどまらず、2発目の発射直前まで行ったのが撃破されてしまっている。

⑤『カフカスの森』の死闘

旧式MSに偽装された基地と謎のレッドアイ小隊!?



変形して空中からの攻撃に転じようとしたZブラスが、その動きもトラースターに読まれていた。「セッかく出するな発射シーン」という裏切りがあったシーン。



シャイアン基地

平時は軍事施設でない偽装するために、ジムを中心とした戦力が配備されているが、グリブス2管制センター「カフカスの森」が使用されるに当たり、基地の固定体制が入れ替わりつつある。対空戦闘を考慮して、ウェーブ・ライダー形態へ変形できるZブラスが機。最新鋭機であるグスタフ・カールが2機配備されている。

Zブラス
「コロニー・レーザーの管制センターがある場所が古い基地(シャイアン基地)として偽装されているというところなので、古い機体を配備している。そこから来たのですね。そこで敵機の際に緊急警報が鳴って、サンダー・バード基地のようにウェーブ・ライダー形態のZブラスが出撃する」というプランだったんです。まあ実際作業が進んでいくと、ちょっとやりやすさになってしまったので、とりあえず森の中に配備するという感じが。当初は変形しない予定だったんですが、せっかくだからサービスで、でも変形させない……と」(玄馬氏)
「追記されて、あのシーンが追加されています。目の色は赤に変わっていますね。最初は通常の青にしていたんですけど、なんか優しい感じになってしまったので、グスタフ・カールの目の色と合わせていますね。仮称レッドアイ小隊」(玄馬氏)



グスタフ・カールに乗っているのは、基地守衛隊の隊長という設定で、そのため最新設備を任されている。大量にお金を貰い込んで、さすがにちょっとリラックスしすぎか？ 巨艦機のみでは対応しきれないために、一定の戦艦機は配備されているようだ。だがスペック的にはやや劣るジェスタに敗北してしまうなど、戦前はトライスターのほうが上だった。

グスタフ・カール
「そもそもグスタフ・カールは、『閃光のハサウェイ』とのつながりを意識して登場させたかったMSですね。ジェスタも設定的にジェガンから発展した機体ですけど、デザイン的にはグスタフ・カールからのフィードバックが大きいんじゃないですか？ この作品（UC）

が『逆襲のシャア』と『閃光のハサウェイ』をつなぐようなキーワードを少しでも出しておきたかったんです。相当大きいMSなので、ジェガンのビーム・ライフルが異常に小さい見えるのも面白いですね。この後に最後の大型MSの時代が来るので、その雰囲気がある機体ですよ」（玄馬氏）

ジェガン

「逆襲ジェガンは当初ジムⅡの予定だったんですよ。ただコンテがジェガンで上ってたので、そのまま行きました。持っている銃はマライのビーム・ライフルですね。目立たないけれど毎回仕込んでいるんですが、『Z』や『Z2』の時代に大量生産されたビーム・ライフル

がどこに行っただかというところなんです。どこかに残っていないのはほびしいので、今回は偽装とはいえない旧型機を守る基地というところで、このビーム・ライフルを持たせています。まあ逆襲に気を取られちゃって、パンのスピードも速すぎて見えませんがね」（玄馬氏）



●メガラニカへの攻撃を考慮して、ビーム兵器は使用せず。ビームサーベルや有線式ハンドで攻撃を開始する。



●さらにインコムを発射して攻撃を仕掛けるが、移動距離ともいえるネオ・ジオングの前にダメージを与えることはできない。

⑥ メガラニカの護り手

シルヴァ・バレット

「シナリオの準備稿ではガエルが生身でネオ・ジオングにバズーカで挑む流れでした。それまでに歩兵戦が描かれていはいんで、すけど、同じ戦法だとe.p.3のダダザとちょっとおぼつてしまうという話になって。そこから、やるならいつそ『MS戦でいいんじゃないか？』となってシナリオの決定稿に進みました。ちょうどUC・MSVでもあ

（玄馬氏）

あるし、じゃあシルヴァ・バレットでどうだろうかと。ただ小説時から、あまりガンダムタイプは増やさないという方向性だったので、出したらガンダムタイプで、ということだったんですが、実際に作業が進んでいくと、ここでの何のつながりもないMSが出てくるものもどうだろうかと。最終的にはガンダム顔のほうがしっくりくるので、劇中のシルヴァ・バレットになりました」



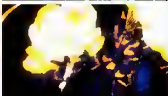
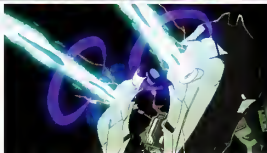
マライのビーム・ライフル



⑦ 気取られないためのファンネルミサイル



■バンシイ・ノルンもユニコンガンダムと同様の機能を持つと推定し、ファンネル搭載機はカバーで保護されている。対ユニコンガンダムタイプとの戦闘を考慮し、ビームは両腕に用いられ、ファンネルミサイルは切り札とされた。



クシャトリヤ・リベアード

「ファンネルミサイルも「閃光のハサウェイ」とのつながりを意識したものです。クシャトリヤはユニコンガンダム（デストロイモード）との戦いで、ジャックされたファンネルをバンパンぶつけられて大変なことになりますよね。今

回はバンシイ・ノルンと戦うことが想定済みなので、ファンネルのところに蓋がしてあるんです。対バンシイ・ノルン用として、ファンネルジャックされる前にファンネルをぶつけてやろうという作戦ですね。だからミサイルに作り替えています。

ネエル・アーガマとの協力で作ったという想定なの

で、先端部は連邦系のクレネードか、もしくはギラ・ズールがつけているようなシュトルム・ファウストっぽいデザインなどをカトキさんと検討して、結局のところは「閃光のハサウェイ」に出てくるような落花生型のデザインにする、という方向性になりました。

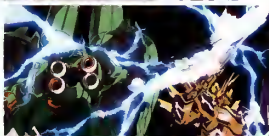
ミサイルを使う意味があるように、一度バンシイ・

ノルンに「フィールドを展開させて、ビームが効かない」という段取りを組んでいますね。

クシャトリヤ・リベアードとバンシイ・ノルンの戦いのところは、本当にめちゃくちゃ大変な作画です。この担当はほとんど中谷誠一さんです。作業込みでやっていたんだとすると、お任せ状態でした」（玄馬氏）

リボルビング・ランチャーの可能性

ビーム・マガナム下部に装備するリボルビング・ランチャーは、e.p.6よりバンシイ・ノルンに追加された新たな装備である。瞬光式散弾弾（MGAA-P）×2、ポップ・ミサイル、ビーム・ジュツテからなり、威力は高いが柔軟な運用に対応できないビーム・マガナムの性能を補うもの。e.p.7ではクシャトリヤ・リベアード戦にビーム・ジュツテが描かれているが、この4種類以外の構想も示唆されていた。機体にあるスベアカートリッジには、まったく異なる武器が入っている可能性も……？



⑧ 宇宙に咲く薔薇

ローゼン・ズール

「ローゼン・ズール戦は最後自分でクロイを突き立てる……というプランだったんですが、いきなり自分で刺したら何かなだかわからない感じになりますよね。そこでシールドファンネルを使うことで、クロイ、インコムを飛ばして追わせておいて、どこから戻ってきてローゼン・ズールに突き刺さるという形になっています。」

ここはユニコーンガンダムのコンソールに、羽が生える演技が入っているんです。モニターデザインのおかげで、なにがのたきのために拡張用のアイデアを仕込んでいくんだっただけですね。もうそれは使いましたよ！というノリで(笑)。

マリナーが死んで、ユニコーンガンダムの覚醒を促すという視覚的な意味でも、とても分かりやすくなっていますね。(玄馬氏)

シールドは破壊されなはずだった！

「ローゼン・ズール戦で、シールドガトリングがクロイでガツと壊されるシーンがあるんですが、元々の想定では壊れるまでやっちゃダメだったんです。そもそもシールドの枚数に限りがあるんです。最初に出撃したe.p.1に出てきたMSGケージがあるじゃないですか？ MGのプラモデルにもついてきたやつです。ケージの後ろに4枚シールドが刺さるようになっていて、使っちゃダメなんです。残りの話数のことでも考えて、カトキさんがシールド補充

用につけてくれてたんですけど、既に足りてないんですよ。e.p.7の段階では「もう一枚も壊しちゃダメなんじゃないか？」って感じですが、でも壊れないと描写的に不自然じゃない。

ローゼン・ズール戦からネエル・アーガマに帰還してくるユニコーンガンダムって、本当は作画ではシールドが2枚ついてたんですよ。そこ(中谷・誠一)さんが「これ後でシールド1枚にしたいって言い出すじゃない？」とありえず片方のシールド(作画を)別線にしたいから」と言われてたんですよ。こんなこともあろうかと、という感じですよ。『あたりがとうございませう。じゃあ壊そう壊そう』という感じでうまくいきました。もうe.p.7になると、みなさんがちゃんと教を説いて「こうくるんじゃないか？」って準備されているのは本当にすごいことでした。(玄馬氏)

バナージにもたらされた翼 シールドファンネル

「バナージが死にそうになつていました。」

「シールドが3枚くっつく」というのは古橋監督のプランです。戦うことを否定してきたバナージを象徴するような防御に徹した雰囲気、がほしいという中で出たアイデアです。

合体時に中の文字が全部開いていないのは、全部開くと中の光物(サイコフレーム)がクチャクチャに見えるんですよ。片方だけ開いて、合体したときに大きなY字に見えるようにしています。今回はユニコーンガンダムが大変に発しているパティクルは全部Y字なんです。さらにY字のパティクルが交差して六角形になる……というところまで含んでデザインしています。

(玄馬氏)



◆サイコ・ジャマーをはじめとするユニコーンガンダムの機体の進化も、新たな力の覚醒も、新感覚さ。



◆ローゼン・ズール戦でマリナーの死を受けたバナージは、目の力でサイコ・ジャマーから逃げ出す。ユニコーンガンダムはバナージの力に反応するかのようになり、新たな力を覚醒させる。それはコンソールにも表れていく。

⑨ 他機体を掌握しイメージを具現化する最強のサイコミュマシン

ネオ・ジオング

「ネオ・ジオングの話は、たしかe p2やe p3など初期段階から上がっていましたがね。小説のラストバトルがちょうど終わったタイミングで、アニメは新しいラスボスを出さなという話でした。e p3の段階で、もうシナンジュの頭を吹き飛ばすなんてプランもあったんですよ。でもそれではフェイクにしないので、落けた感にしてアニメも小説と同じラスト的なかなというミスマッドを入れていたんです。たしかカトキギンから

「不完全なものを出した」「できればジオングのようなものというリクエストがあった。そのときにだれかが『じゃあネオ・ジオングみたいな感じですか？』って冗談で言ったんですよ。それが『いいんじゃない？』という作品だったらニアンス的に合うかもしれない」という感じで、ネオ・ジオングが確立していきました。

初期はそれこそシナンジュのつま先がスカートの端から見えるぐらいの大きさでしかなかったんですけど、あの異空間（虚無の果て）にユニコーンガンダムを連れて行くときに、ネオ・ジオングが抱きかかえて体に取り込まれていき、現在のサイズに巨大化しました。完全にデンドロビウム状態ですみね。

最後のユニコーンガンダムとネオ・ジオングの殴り合いを手掛けたのは、高谷浩利さんです。もう天才的ですよ。設定がまだ確定していない段階だったんですが、ネオ・ジオングの脇の下のデザインをこちらで作監時に起こしつづけたんですが、それも全部吸収してくださる。そのうえですこし肉付けを展開しているの、ぜひ注目してください」

(玄馬氏)



↑↑「ネオ・ジオングが展開するサイコシャードで発生させたサイコ・フィールドはイメージを具現化できる世界なので、船の火力を奪うというイメージをフロンタルガンダムやバンシー、ノルンの武器が全部破壊されてしまったということ」（玄馬氏）



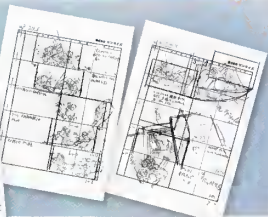
★フロンタルガンダムに直撃会うという段取りから逆算し、破壊の場面を繰るメカニクに導入するための機軸として、ネオ・ジオングはメカニクを制御下に置くという機能を持つ機軸となった。それも未知のサイコマシンの脅威を印象付ける要素となっている。



玄馬氏が任された噂の“玄馬パート”

ep 7は戦がほぼ目いっぱいというところで、玄馬氏が手掛けた量産MS戦にかけられる時間は3分間だったという。

それは遠征・玄馬パートとして、こだわりのメカニクシーンが描かれている（コンテ上でZパートとして残されている一部）。『本当はもっといろいろと見せたかった』と玄馬氏は語るが、その中でもシュワルム・ガルメ戦のこだわりは惜しいもの。ここでは玄馬氏自ら手掛けたコンテを少しだけ紹介しよう。





⑩ 2人の ニュータイプが 辿り着いた 虚無の果て

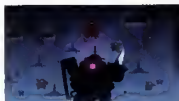
一年戦争の記憶

「一年戦争の回想シーンの担当は、村瀬修治さんです。もう動画がほとんどない状態で、ビクトとかすごく特異な動きしてたでしょ？」

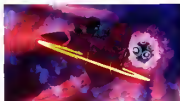
あれは誰でも描けるわけじゃないんです。神レベリじゃないと描けません。ビグザムも超小さいんですけど、超巨大に見えなきゃいけないです。

作画がつぶれるぐらい豆粒ぐらいのサイズで描いてるのにすごい巨大感なんですよね。これは村瀬さんでなければできません」

（玄馬氏）
虚無の果てから帰還する際、一瞬イデオン・ソンドのSEが流れるが、これは福井晴敏氏の希望とのこと。



「『宇宙での一年戦争の回想シーンは、バナー-ジ本人が見てきた歴史ではないので、あえて暗くイメージするようにしています。』（玄馬氏）」



◆虚無から帰還したネオ・ジオングは、離れただけで戦甲がロボロになるほどの状態だった。フロントルがバナー-ジの思いを反映した状態で、イメージを増幅させるサイコ・フィールド空間はその思いを受け止め、機体を破壊させる形でネオ・ジオングの戦闘力を奪い去った。

⑪ 宇宙を照らす光

絵的には大変過ぎるけど、あまりかっこよくはないかなってなって、最終的にはなくないました」

「コロニー・レーザーを、シールド状のもので受けるのは、小説ではシナンジュの破片を集めて、アルペルトもサイコフレームをまき散らして強化するみたいな話でした。アニメでもコンテの途中までは、ずっとネオ・ジオングの破片を引き連れていくみたいなことになってたんですよ。ただ、絵的には大変過ぎるけど、あまりかっこよくはないかなってなって、最終的にはなくないました」

◆グリプス2自体の設定は、『ガンダム』から転用されたもの。小型MSスモックなども『逆襲のシャア』からの転用で、世界観のつながりを強く感じさせるもの。



「リディってミネバを追いかけているつもりで、最終的にバナー-ジを追いかけ、感じになっていきますよね。『俺のほうを見てー』という感じで、最後も結晶化したユニコーンガンダムを助けにリディが行くんだけど、結局バナー-ジはミネバを助けて戻ってきたら。最後、戻ってくるCGのシー

ンのときも、リディの顔をヒューッと無視するみたいに通り過ぎるだけだったんです。さすがに、うちよつと何かリアクションしませんでしたか？ という流れで、最後にユニコーンガンダムがバナー-ジ・ノルンの方をチラッと向くというアクションが加わっていますね」

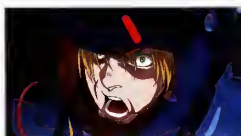
（玄馬氏）

完結を進めて……

「本当にいい体験をさせていただきました。ありがとうございます。」

「ガンダム」は良くも悪くもみなさんの反応が激しいので、「ナイチンゲール」が出るんじゃないかと盛んな感じがしていると聞いたときは、「しまった！ そのほうがよかったー」って一瞬だけ思いました。たけどね（笑）。幸い話題になったナイチンゲールも商品化されたというところでバンダイのRE/100、win-winを開発されたんじゃないでしょうか。自分としては子どものころ抱いていた気持ちにたい

「機動戦士ガンダムUC」制作総監督、演出
メカニカルデザイン、演出
玄馬 彦



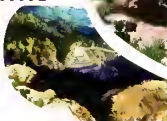
美術 ボード

「機動戦士ガンダムUC」のクライマックスを彩った印象深い背景美術の数々を振り返る

岡・タケ

(ラー・カイラム到着時)

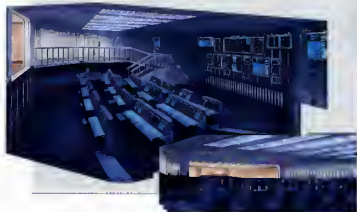
トワイスターのシェスタ艦が基地周囲のMS庫と交戦した際の、同じ場所の風景。傾いた太陽の赤い光が美しい一方、暗くなった森林は暗さが際立ち、侵入者が身を隠しやすい。



01

シャイアン基地上空

「カフカスの森」に続くトンネル入口を機から捉える。青銅像の生手は切り立った崖だ。



「カフカスの森」
コントロールルーム
コントロールルームの灯りを背後に、モニターと管制用端末の青白い光だけが浮かびあがる暗い室内。

02



03

「カフカスの森」
コマンドルーム

高官の入室を前線としてか、協調的な会議室風の内部で、顔見知りも数少ない。

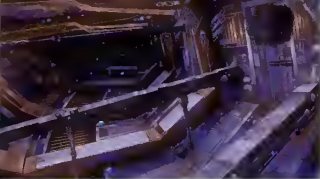


04

カイ・シデンの書斎

ジャーナリストのカイの書斎は、序盤と終盤に登場。本棚本棚、つの字型デスクなど、意外にも(?) 古風で機能的な部屋。





メガラニカ内部

ネオ・ジオングが潜んでいた場所。コロニー外縁に近く人の居住を前提としない空間で、機械屋のわずかな作動灯の他は光源がなく薄暗い。



宇宙世紀遺産 戦名式典会場

首相官邸ラプラス内の会場。奥の深いカーテンの前に戦艦石碑と著名用機材が置かれた。



サイアムの 氷室

サイアム・ビストの宴会であり、また「ラプラスの箱」こと宇宙世紀遺産の石碑のマリジナルが保管されていた。天井は全面モニタールとなっている。



ビスト家裏手

灯りのついているホールに「乗組人と一対戦」のタペストリーが飾られている。裏口前の2本のオペリスクは、方エール・チャンのシルヴァ・バレットとネオ・ジオングの戦いで破壊した。



ミネバが演説した部屋

サイアムがメガラニカ内に閉居した一室。演壇には初代地球連邦政府のマークが刻まれており、スポットライトが脱法能力メラを通じて訪れるミネバを照らす。

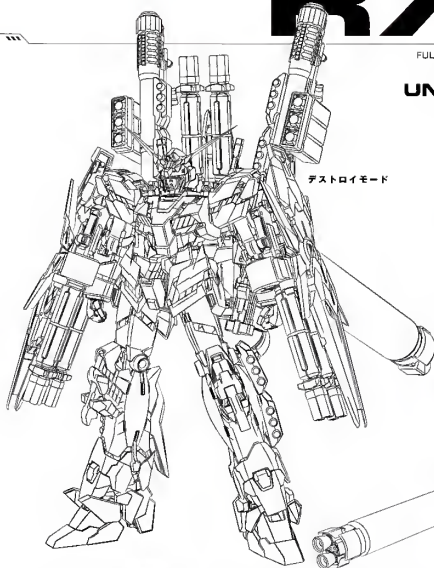
RX-O

FULL PSYCHO-FRAME PROTOTYPE MOBILE SUIT
**FULL ARMOR
 UNICORN GUNDOAM**

フル・サイコフレーム実装試作MS

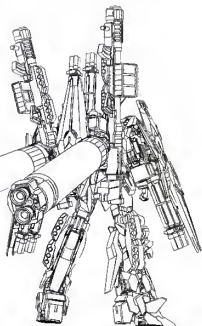
フルアーマー・ ユニコーン ガンダム

デストロイモード



全高	19.7m (21.7m)
本体重量	45.1t
全備重量	76.5t
ジェネレーター出力	3,480kW (測定不能)
スラスター駆動力	189,700kg (測定不能)
センサー有効半径	22,000m (測定不能)
装甲材質	ガンダム合金
パイロット	バネージ・ビルクス
武装	94式バズカミサイル、ビーム・マサラム、ハイパー・バズーカ、ビーム・サーベル、ビーム・トングガン、レーザー、ビーム・防シールド、バズーカ・グレナード、高機動・サバカン・ボグ、アンダービルト・グレナードランチャー、ハイパー・ビーム・ジャベリン

※(1)はデストロイモード時

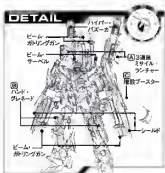


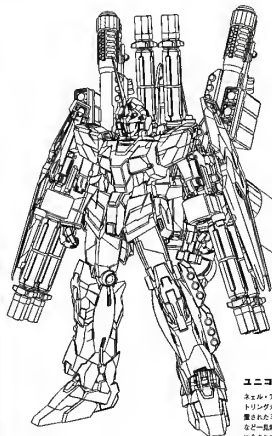
ユニコーンガンダムの最終決戦仕様。La+が示す最終座標・メガラニカに向かうために急遽改造された。一から開発設計するには時間も資材も余裕はなく、ネェル・アーガマにストックされていたMSの武装やパーツを最大限活用している。バネージの友人タクヤ・イレイのアイデアを元に、アナハイム・エレクトロニクス社の技師アーロン・テルジェフが調整改修を行った。正確には機体の防御能力強化は行われていなく、武装強化型という方が正しい。

クシャトリヤ・リバードにも装備されていたビーム・ガトリングガンを連装し、背中と両腕に合わせて3挺搭載。またハイパー・バズーカやスタークジェガン用の対艦ミサイルランチャ

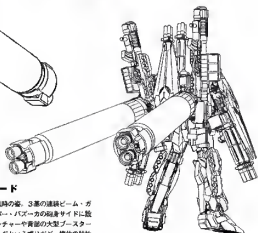
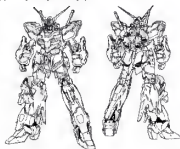
ーなど可能な限りの武装を搭載。使い終わった武装はバジするのが基本運用だが、フル装備には本体重量の2倍弱も重量増となる。そのため94式ベース・ジンナーのブースターユニットを背部に接続、直線方向の機動力と活動範囲の低下を抑えている。このブースターも役目を終えた後、バネージ戦況に応じて武器として利用することが可能である。

防御面はシールドを追加した程度だったが、このシールドにはサイコフレームが使われており、Iフィールド・ジェネレーターの展開が可能。さらにユニコーン本体とサイコフレームの共鳴によりシールドが独自に可動するシールド・ファンネルとしても機能し、防御面での要となった。





ノーマル状態のユニコーンガンダム
(デストロイモード)



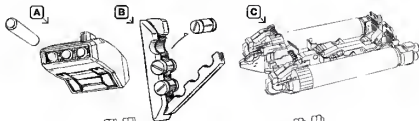
ユニコーンモード

ネェル・アーガマ発進時の姿。3基の連続ビーム・ガトリングガンやハイパー・バズーカの砲身サイドに設置されたミサイルランチャーや背部的大型ブースターなど一見無難なり種んだという感じだが、機体の特性に合わせて、ユニコーンモードの状態から武器を展開したままデストロイモードへの変形が可能だ。



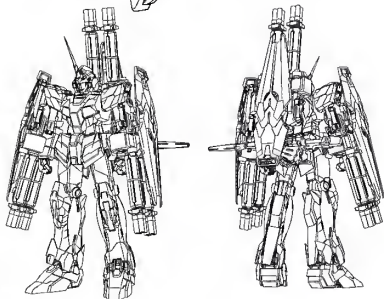
WEAPON

- A スタークジェガン用
3連ミサイルランチャー
- B ジェガン用
ハンドグレネード
- C 94式ベースジャバー
(ブースターに転用)



メガランカ侵入時の整備

「地付き」部隊との最終決戦でハイパー・バズーカやミサイル、グレネードなどは撃ち尽くし、また大型ブースターもネェル・アーガマを守る際に武器として使用して切り離された。残された武器はビーム・ガトリングガンや内蔵のバルカン砲。そして胴背部に搭載したビーム・マグナム、3基のシールドなどを、



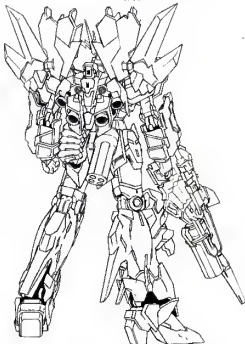
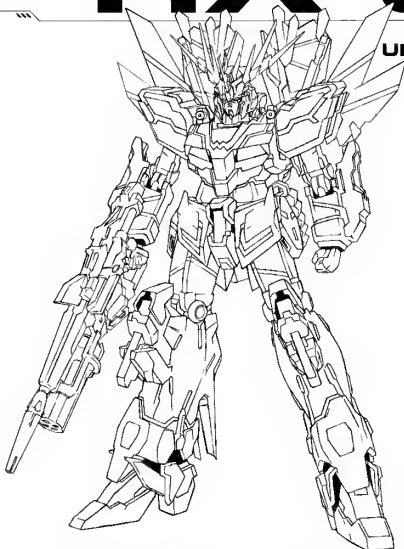
RX-O[N]

FULL PSYCHO-FRAME PROTOTYPE MOBILE SUIT
UNICORN GUNDAM 02
BANSHEE NORN

フル・サイコフレーム実装試作MS

ユニコーン ガンダム 2号機 バンシー・ノルン (デストロイモード)

全高	21.7m (デストロイモード時)
本体重量	27.3t
全重量	48.0t
ジェネレーター出力	4,525kW (調査中)
スラスター駆動力	1,650,000W (調査中)
センサー有効半径	28,000m (調査中)
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	リディ・マーセナス
武装	60mmバルカン砲、ビームサーベル、ビーム・マグナム (リボルビングランチャー)、アームド・アーマー・D-E、リボルビングランチャー、アームド・アーマー・XC、ビーム・トンファー

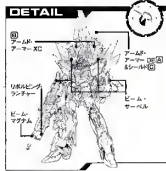


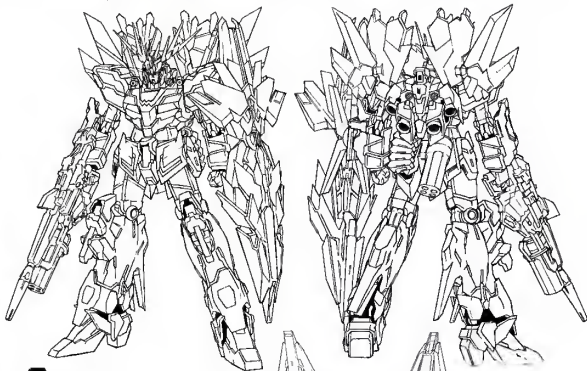
ユニコーンガンダム2号機バンシーを元に機能拡張や性能向上を目指して改修された機体。ジェネレーターを強化したアームド・アーマー-XCを搭載し、頭部ブレードアンテナの機能拡張によりサイコミュー反応波の受信能力および親和性を向上させ、ニュータイプ以外がパイロットとなってもデストロイモードでの高い戦闘力を発揮させることが出来るようになった。強化人間に頼らず普通の人間がニュータイプを凌駕する戦闘力を持つという地球連邦軍の理想を具現化した機体である。

新たな武装としてビーム・マグナムの銃身下部に装着するリボルビングランチャーが追加された。これは回転式のカートリッジユニット内の武装を

ウェポンセレクトで選んで使用するというもので、脚光式徹甲榴弾、ポップ・ミサイル、ビーム・ジュウテなどを搭載している。ビーム・マグナムと合わせて、遠距離から近接戦闘まで幅広い戦況に応じた攻撃が可能となった。またシールドにはアームド・アーマー-D Eが搭載され、そのシールドブースターで機動力が、メガ・キャノンで広域攻撃力がそれぞれ強化されている。

リディ・マーセナス少尉が搭乗し、バナーズのフルアーマー・ユニコーンガンダムやマリナーズのクシャトリヤ、リバードと激戦を繰り広げた。また最終局面においてグリプスⅡからのコロニー・レーザーに対してユニコーンと協同してサイコ・フィールドを展開し、メガラニカを救った。





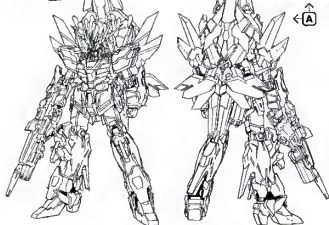
WEAPON

A アームド・アーマー DE標準状態

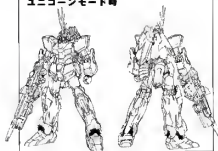
アームド・アーマー-D Eはシールドに防弾保護されたサイコフレーム系統で、搭載されたブースターズラスタにより機体の機動力が高い。また標準のメガ・キャノンにより広域への攻撃が可能となった。シールドと一体で空気に設置されるが、ビーム・サーベルなど左腕を使用する場合は空中に固定することもできる。またこの状態では可変肘関節の機動力を高めることができ、本機の超機動行動範囲を拡大することにもつながっている。

B アームド・アーマー-XC (背部)の展開

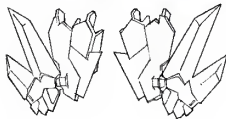
背部バックパック部に搭載されたアームド・アーマー-XCは、伸縮ブレードアンテナと連動してデストロイモード時には上方に展開してたてがみのような状態となる。ユニコーンモード時に、パイロット自身もしくは船のサイココム感知波を感知することでデストロイモードへの変形が行われ、強 humanoid ではないリディでもバスターに匹敵する機動力を獲得できた。中央部分にはマウントラッチがありアームド・アーマー-D Eを搭載したシールドなどを固定できる



ユニコーンモード時



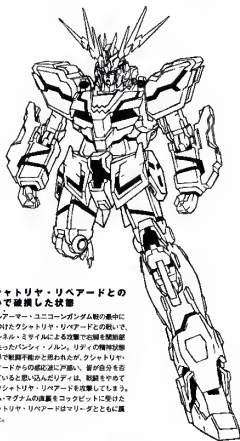
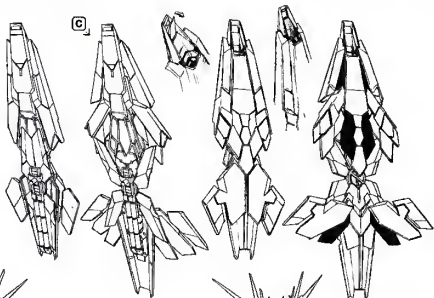
B



WEAPON

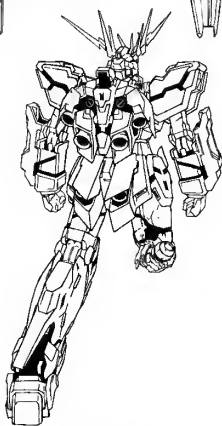
③ アームド・アーマー DE

アームド・アーマー DEの展開方法を示したものの、灰色に塗られた部分は、デストロイモード時に発生する場所を示している。ブースターとして荷役にマウントして使用する際は、左側に展開して機として用いる時とは上下が逆に取り付けられる。スラスタは上部に4カ所、下部に2カ所、いずれもウィング状に展開する部分にある。先端にはメガ・キャノンの発射口のほか、垂付きの振り手があり、振り回しがしやすくなっている。

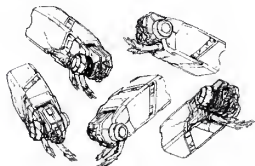


クシャトリヤ・リベアードとの戦いで破壊した状態

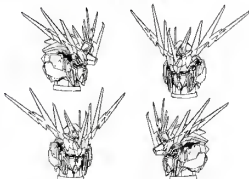
対フルアーマー・ユニコーンガンダム戦の最中に駆けつけたクシャトリヤ・リベアードとの戦いで、ファンネル・ミサイルによる攻撃で右腕を関節部から失ったバンシィ・ノルン。リディアの情報状態も部隊で戦闘不能かと思われたが、クシャトリヤ・リベアードからの感応波に戸惑い、自分が否定しているかと思ひ込んだリディアは、戦闘をやめていたクシャトリヤ・リベアードを攻撃してしまう。ビーム・マダラムの攻撃もコックピットに当たったクシャトリヤ・リベアードはマリーダとともに破壊した。

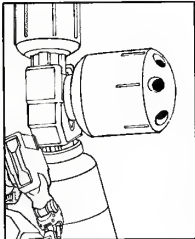
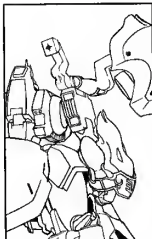


クシャトリヤ・リベアード面で破壊した右腕



ネオ・ジオング戦で破壊した頭部





WEAPON

大型プロペラント・ブースター機銃部

元はギラ・ズール版の試作オプション機銃。プロペラントタンクと大型のスターユニットによって構成されている。ユニット全体では大型MSであるウシャトリヤを大きく上回る巨大さを誇る。フレキシブルに移動するウシャトリヤのバインダー用アームに装備することで、高い機動性を得ている。シュワルム・ブースターと呼ばれる。



頭部

破壊していたモノアイやセンサー類は、連邦軍のMSに使用されているパーツで補修されている。そのためモノアイのカラーや外観にも変化が見られ、ある意味では特異的だったウシャトリヤのオリジナル機頭（右側）とは一部異なるものとなっている。そのほか、コックピット周りなど装甲が欠損していた部分も同様に連邦軍MSのパーツを用い修繕がなされている。

機銃部



(A)



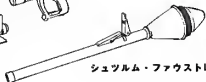
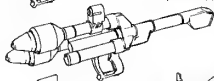
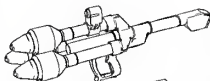
WEAPON

(A) ハイパー・ビーム・ジャベリン

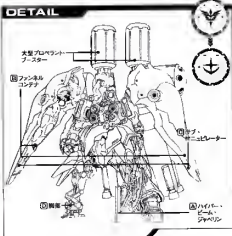
本来はユニコーンガンダム用の増設サイコフレーム兵装（のプラトタイプ）。甲と袖の隙間に含まれたバルドに属する試練である。ビーム発射器部分にはサイコフレームが使用されており、ユニコーンガンダムのようにフレーム部分が発光する。失われたウシャトリヤの左腕のかわりに所を切り詰めて固定武装として搭載されている。左腕はオリジナルのハイパー・ビーム・ジャベリン。

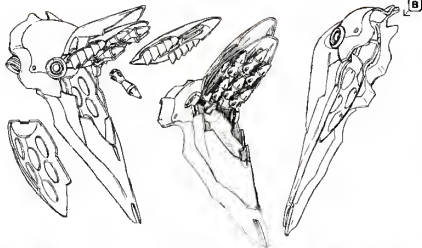
三連銃 シュワルム・ファウスト

ギラ・ズール用のシュワルム・ファウストと、射撃精度を高めるストックヤトリガーを組み合わせた長銃。シールドで隠されたが、かなりの連射力から本銃装を露出。バンシィ・ノルンに命中させている。



シュワルム・ファウスト





WEAPON

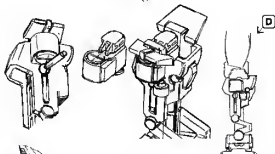
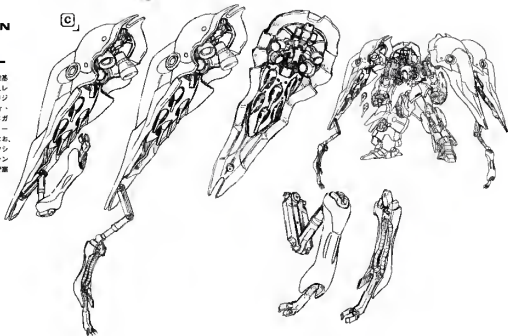
⑧ ファンネルミサイル & ファンネルコンテナ

小型のシュバルム・ファウストを弾頭としてファンネルに装備し、ミサイルとして使用する。相手がフィールドを展開された際にも有効である実体弾とすることで、RX-0系MSが持つとみられる④⑤⑥はパンシー・ノルンである⑧サイコミュ・ジャックをさる前に相手に近づける一種の切り込み戦術へコンテナが活用されている。また、万が一敵を襲った際に相手にも弾頭に発射されることのないように、バンダーのコンテナ内蔵装置をよう改められ、オリジナルのファンネルワウンドは用いない。

WEAPON

⑨ サブマニピレータ

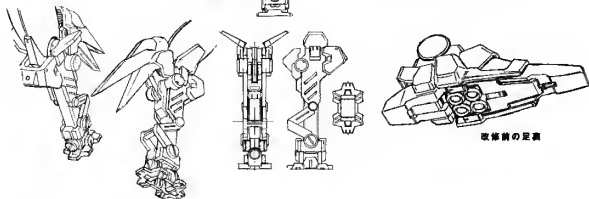
縦横をまねたプロトタイプ2型のバンダーは、サブマニピレータおよびメカ数子砲がオリジナルの機体に搭載する。パンシー・ノルンとの戦時の際にはこのメカ数子砲が使用されたが、フィールドによって鈍化された。なお、図はクシャトリヤのもので、クシャトリヤ・リベアードではファンネル用のマウントはプレートで覆われている。



WEAPON

⑩ 脚部 (ビーム・ガトリングガン内蔵)

脚部フレームにはクシャトリヤ用のオプション装備であったビーム・ガトリングガン内蔵し、固定火器としている。スネの端には網子と繋がる際に用いる折りたたみ式グリップも備えられている。見た目には単なる脚部フレームであり、一種の隠し武器的な性格を帯びた装備である。下図はオリジナルのクシャトリヤの足裏まわり。



改修前の足裏

ARX-014

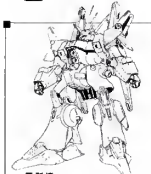
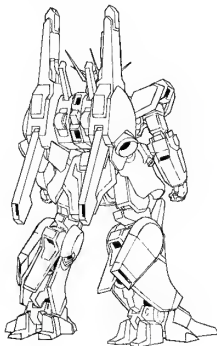
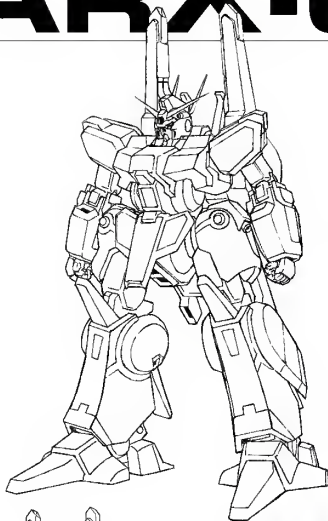
E.F.S.F. QUASI PSYCOMU MOBILE SUIT
SILVER BULLET

地球連邦軍試作MS

シルヴァ・バレット

開発者	22.2m
全高	33.5m
全重量	70.0t
シムレータ出力	5,250kW
スラスタ推力	87,300kg
センサー有効半径	13,500m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ガエル・チャン

武装
60mmバズカ弾、ビームサーベル、ビームライフル、ガンダム、対艦ミサイル、ビーム・キャノン、対艦ミサイル、ビーム・ハンド、ランチャー、ビーム・ハンド、グレネードランチャー



原型機
ドーベン・ウルフ

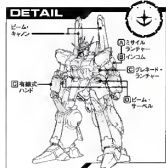
ハンマ・ハンマなどで試験されていた一般兵用サイコミュを装備する。流石のサイコミュガンダムMk-Ⅱの技術も活かされている。インコムや有線ハンド・ビームなど一般兵士用の準サイコミュ兵器が搭載された。

第一次ネオ・ジオン戦争末期にグレミー・トトが脱出した内乱に参戦したスペース・wolf部隊に配備され、ゲーマンクやザク改を撃破するなど大きな戦果を上げた。

ネ オ・ジオン軍が開発したドーベン・ウルフ（もとは地球連邦軍のガンダムMk-Vがベース）を接収した地球連邦軍が、改修した機体。準サイコミュシステムの技術研究を主な目的にしたガンダムヘッド型の他に、センサーなどが強化されたジムヘッド型も存在する。固定武装のメガ粒子砲などジェネレーター直結型の兵器の廃止や、装甲や外装の見直しにより、カタログスペックではRGN-96Xジュスタの約1.4倍の重量に、2.4倍の出力、推力はほぼ同等と、一代前機の機体ではあるものの、極めて高い能力を持っている。

一部の機体はビスト財団に渡り、ユニコーンガンダムの開発時に模擬戦で使用され、メガラニカのビスト邸前での戦場で、ガエル・チャンが時間稼ぎのためにネオ・ジオンと対峙し、その性能の片鱗を見せ奮闘した。

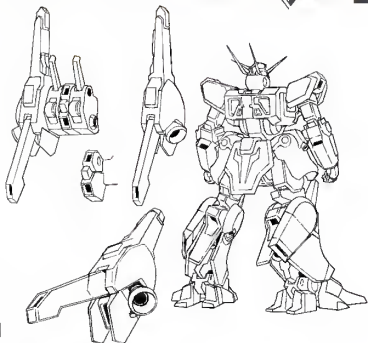
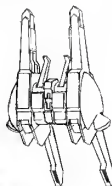
主武装は背部に搭載された準サイコミュ兵器のインコムで、一般パイロットでもオールレンジ攻撃を行うことができる。また両前腕部も分離して有線誘導されるビーム・ハンドとなっておりこちらも準サイコミュでコントロールされる。



バックバック

背部バックバックにスラスタ一組の可動式バインダーやインコムを搭載している。バインダーは姿勢制御だけでなく先端部にビーム・キャノンも1門ずつ装備して火力の一環を担う。またバインダー基部には2連装ミサイル・ランチャーを内蔵している。

インコムはバックバック内に半露出で搭載され、先端ワイヤもバックバック内に収められている。



WEAPON

A ミサイル・ランチャー

対M3用のミサイルを計4発装備。元々はドーベン・ウルフに搭載されていた武装だがそのまゝ流用された。またバックパック上部には対艦ミサイルを2発搭載することも可能だ。

B インコム

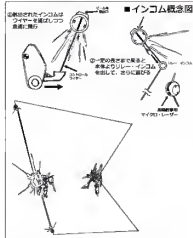
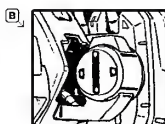
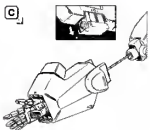
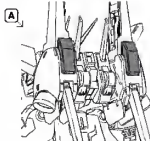
有線誘導によりオールレンジ攻撃を可能とする準中継ミサイル。基本のワイヤー系に加えて中継用のリレー・インコムを射出することでインコムの到達距離を延長し、様々な角度からの攻撃も可能とする。

C 有線式ハンド&グレネードランチャー (編下)

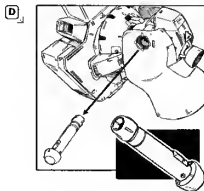
両腕関節は分解可能で有線でコントロールされる。ビーム砲と高圧電流発生器を連動し相手を強引に攻撃するなどで相手にダメージを与える。またこの解下部にはグレネードランチャーも装備している。

D ビーム・サーベル

近接武器として腕部分の左右に1本ずつビーム・サーベルを装備している。使用時には収納部から柄部分が飛び出してくる。これもまたドーベン・ウルフからの流用品で、仕様も変更されていない。



ネオ・ジオング戦で破壊した状態



FD-03

E.F.S.F. MOBILE SUIT
GUSTAV KARL

地球連邦軍 MS

グスタフ・カール

全高	22.0m
本体重量	29.0t
全備重量	60.0t
ジェネレーター出力	3,426kW
スラスター総出力	79,500kg
センサー有効半径	21,300m
装甲材質	ガンダウム合金
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	60mmライフル・機、ブレード・ランチャー、 ビーム・サーベル、ビーム・ライフル、シールド

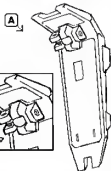
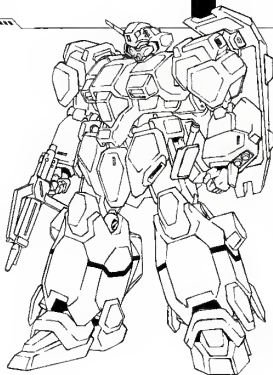
地 地球連邦軍の最新鋭MS。ジェガンの上位機種にあたるが、UC計画で誕生したRGM-96Xジェスタとは別のラインで開発が進められた機体である。

スペック的にはジェスタより出力はあるが、推力が低く重量も重い。その姿と同じくパワーと防御性能が重視されていると思われる。このあたりは特殊用途機と次期主力機候補の違いなのだろう。

武装などはジェガンと同じ連邦軍の標準武装が装備されており、その構成もビーム・ライフルやビーム・サーベルなどシンプルなものとなっている。

主に重力下での運用を想定し、稼働試験を名目として北アメリカ・シャイアン基地の警備部隊に配備されていたが、ロンド・ベル隊のジェスタの奇襲の前に新機種の性能を発揮できずに終わっている。

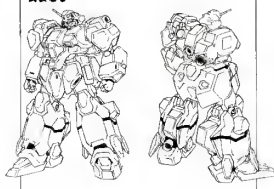
また、制式採用後のU.C.0105年頃のマフティー動乱時において併用されたサブ・プライド・システム「ケッサリア」はU.C.0096年時点では確認できない。



① シールド

シールドは簡易試作機。と買ったも原のデザインは左右両方同じで、アーム接合によりフレキシブルに可動する。使用しない時は後ろに向けていてスラスター噴射やグレネード発射の邪魔にならないようになっているが、ジョイントにより前方に展開することができる。

武装なし



頭部

左側顔には顔列にバルカン砲を2門、右側二連装アンテナを装備。ジェガンからの発展型ゆえ、センサーはモニアイにカバーという構成だろうが、デザインでガンダムのようなフライングにも見える。またインテーク周りもガンダムタイプに近いものだ。

MSZ-006A1

E.F.S.F. MASS-PRODUCED TRANSFORMABLE MOBILE SUIT

ZETA PLUS

地球連邦軍量産型可変MS

Zプラス

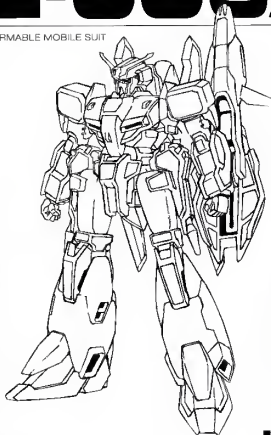
全高	19.06m
本体重量	30.11t
全重量	77.04t
標準武装	ガンダムガンダム
パイロット	30歳男性・新入隊員
武装	60mmライフル、ビーム・カノン、ビーム・ライフル、ビーム・カノン、シールド

エゥーゴの主力として活躍したZガンダムを元に、ウェーブ・ライダーの大気圏内巡航能力に目を付けたカラーバグが、独自に再設計した機体。エース向けの少数生産の高性能機だったが、後に連邦軍でも制式採用され増産された。Zガンダムで問題となった高コストを抑えるために変形構造を含め様々なモディファイされ、より実用性の高い機体である。

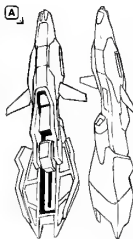
大気圏内型（A型）や複座型（B型）、宇宙型（C型）など多岐にわたるサブタイプが分開発されたが、北米シャイアン基地に配備されていたのはA1型と呼ばれるZプラスシリーズの基幹となった大気圏の運用に特化したタイプである。

さすがにU.C.0096年の時点では一世代前の機体であるため、最新型であるRGZ95リゼルに比べ、性能面で一歩譲るものの第一級級の性能は備えている。リゼルのビーム・ライフルを使用したり、カメラアイの色が赤に変えられているなど、何らかの近代化改修が行われているのかもしれない。

ラプラス戦争ではシャイアン基地守備隊に配備されていたが、ロンド・ベル隊のジュスタに対して有効な反撃をする間もなく動きを封じられてしまった。



マーキング



A

A 変形用サブユニット

ウェーブ・ライダー形態時に両肩部分を形成するサブユニット。Zガンダムではシールドも兼ねていたが、Zプラスではセンサー腕を多数搭載したため、シールドとして使用することはできなくなった。

対比



DETAIL

60mmライフル



A 変形用サブユニット

ビーム・カノン

WEAPON

ビーム・ライフル

以前はボウワ社製の専用ビーム・ライフルを使用していたが、同じくZガンダムの血を引くリゼルの登場に合わせて、ビーム・ライフルはリゼルと同じものを使用するよう変更された。また大脚部に左右1門ずつビーム・カノンを搭載している。



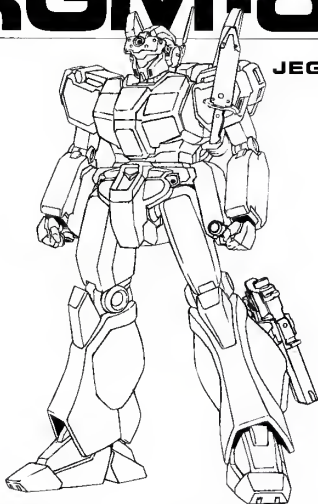
RGM-89De

E.F.S.F SPECIAL OPERATIONS MOBILE SUIT
JEGAN(ECOAS TYPE)

地球連邦軍特殊部隊用MS

ジェガン (エコーズ仕様・コンロイ機)

全高	18.0m
全幅	23.0m (コンロイ機)
全重量	45.0t
ジェネレーター出力	1,670kW
スラスター駆動力	60,000hp
センサー有効半径	24,000m
装甲材質	ダクト合金とラミナ複合材
パイロット	コンロイ・ハーゲン
武装	ビーム・ライフル、ハンドガン、ナイフ、ファイア・ナツ



ジムⅢに代わって連邦軍の主力MSとなったジェガンのバリエーションのひとつであるD型を元に、エコーズ用にセンサー類の追加や、胸部増加装甲などによる防御力の強化などを図り改修が行われた特殊部隊用の機体。

本機は最終決戦においてネール・アーガマの甲板上からメガ・バズーカ・ランチャーによる支援攻撃を行い、「袖付き」のMS部隊と白兵戦闘を行うなど活躍したエコーズ920隊の指揮官コンロイ・ハーゲン少佐が搭乗した機体だ。

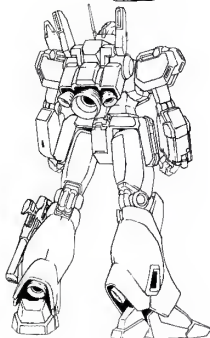
頭部バイザーユニットはメガ・バズーカ・ランチャー運用のため狙撃用のものを装備。左すねに装備したハンドガンや左肩のダガー・ナイフ、手投げ式グレナードのファイア・ナツなど近接戦用武器を装備しており、遠距離攻撃の際は艦の防御を担当することが最初から視野に入れられていた機体。

こうした特殊装備機に特殊装備を付加するだけで様々な状況に対応できるジェガンという機体の特性がよくわかる仕様といえるだろう。

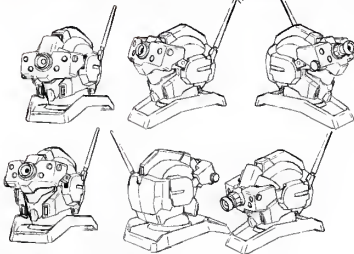
通常のエコーズ仕様ジェガン



ap. 7に登場した一般のエコーズ隊員用のジェガン。狙撃用バイザーとハンドガンの有無以外はコンロイ機と大きな差はない。ap. 3で登場したエコーズ仕様機はダガー・ナイフを装備していたが、コンロイとともにメガラニに乗り込めず、ジオングと遭遇した隊員たちは全滅しているようである。



通常のエコース仕様



解説

複数のセンサーを装備し強化されているエコース仕様のパイザーに、攻撃用のユニットを追加した仕様。戦闘時にはパイザーと一緒にメイノカメラ前にかぶせて使用する。これにより長距離からの精密射撃や遠距離からの支援攻撃などが可能となる。ネェル・アーガマではメガ・バズーカ・ランチャーの射撃時に使用していた。

WEAPON

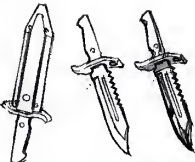
C ビーム・サーベル



WEAPON

A ダガー・ナイフ

右腕前面に装備されたダガー・ナイフ。ビームやセーラのキミツクはなく、純粋に実体剣だ。格闘戦中の振り回しなどを考えて下方に抜き出すように収納されている。劇中ではネェル・ジエンの両腕式大型ファンネルを切り払う時などにも活用された。



WEAPON

B ハンドガン／ファイア・ナッツ



右スタビライザーの破壊

バックパックに装備された右側のスタビライザーが破壊された状態(手首はオミット)。『機付き』のシュバルム・ガルスやMS部隊との激戦の中で負った傷だ。一時ネェル・アーガマは両MSに乗り付けたが、得逞したエニコンガンダムは攻撃やエコース側の電撃でこれを撃退した。



ファイア・ナッツ



肩マウントタイプ



ハンドガン

RGM-89D

E.F.S.F. MASS-PRODUCED MOBILE SUIT

JEGAN

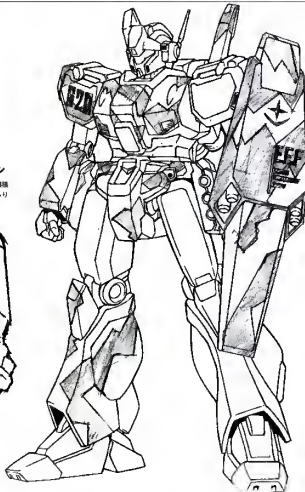
地球連邦軍量産型MS

ジェガン (迷彩仕様)

全高	119.0m
本体質量	21.2t
全備質量	47.3t
ジェネレーター出力	1,670kW
スラスター総出力	62,000kg
センサー照射半径	116,800m
装甲材質	チタン合金セラミック複合材
パイロット	単座複座型バリエーション
武装	ビーム・サーフ・ビーム・ライフル、 バルカン・マシン・ガンシステム、バルド・ブレード、シールド

胴部迷彩パターン

本機に施されている迷彩模様
(スプリッター迷彩)のあり
方を見る図。



ジェガンの改修タイプD型を地上で使用するために迷彩を施した機体。劇中では北米シャイアン基地の空港施設の警備にあつてた。

本機はモビルスーツとしては珍しくグレーによる幾何学模様のスプリッター迷彩が取り入れられている。これは地形や背景に溶け込ませて判別を阻害するタイプの迷彩ではなく、機体の外形のラインをわかりにくくして速度や方向などを見誤らせる塗装であり、航空機や艦艇などに例があるが、この時代ではMSにおける有効性も証明されているようだ。

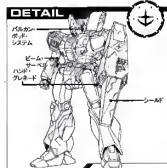
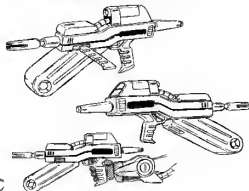
塗装以外は肩部と腕関節部の追加マウントラッチなどのD型の仕様のままだが、主武装にU.C.0080年代に連邦軍（ティターンズ）で使用されたビーム・ライフルを装備している。当時はマラサイなどで使用されていたが、規格が同じで性能的にも十分な武器が使用し続けられている例は他にも多かったことだろう。

メインセンサーのカラーが赤というのも本機の特徴だが、グラスなどシャイアン基地の他の機体のカメラアイも赤く、何か理由があると思われる。

WEAPON

ティターンズ汎用 ビーム・ライフル

短銃身型のビーム・ライフルを標準装備するジェガンだが、本機ではティターンズのマラサイやバザック用のビーム・ライフルが装備された。その理由は不明だが、防衛用として十分な威力は持っている。



RGM-89DEW

E.F.S.F. MOBILE SUIT RECONNAISSANCE TYPE
EWAC JEGAN

地球連邦軍偵察型MS

EWAC ジェガン

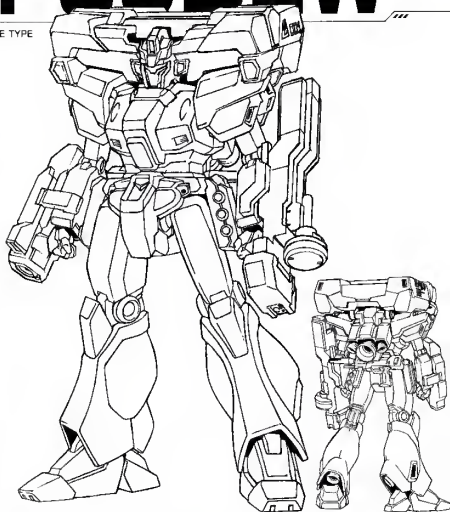
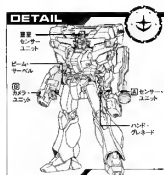
全高	19.5m
本体質量	24.4t
全質量	45.5t
主センサー出力	1.5km以内
スラスター駆動力	120,000kg
センサー有効半径	120,000m
装甲材質	チタン合金セラミック複合板
パイロット	地球連邦軍パイロット
武装	ビーム・サーベル、ビーム・ライフル、 バズーカ・ガン、ハンド・グレネード

ジェガンD型をベースにした偵察機。頭部パーツは大型ユニットが装着されており、シルエットがジェガンから大幅に変わるものとなった。また右腕にはカメラ・ユニットを、左腕にはセンサー・ユニットを搭載しており、これらにより敵の情報を多角的に収集。これらのデータを後方の味方に送るためのレーザー通信装置も搭載されるなど、部隊の目として必要な機能が積み込まれている。

こうした機体のコンセプトは一年戦争時のジオン公国軍の強行偵察型モビルスーツから連なる系譜であり、ミノフスキー粒子下でも一定の効果はあるようだ。

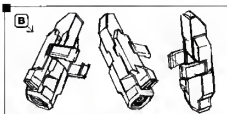
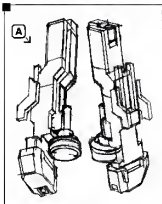
一方武装はシールドは携行しないものの、ビーム・ライフルやグレネードなどは装備しており、ある程度の戦闘能力は確保している。

ネェル・ア・ガマに配備されていた機体は、隠れていたネオ・ジオン艦3隻を描検して母艦のハイパー・メガ粒子砲射撃をアシストしたり、デブリ上からメランカ方面の動きを監視するなど、活躍を見た。



左腕センサー・ユニット

左腕にはレーザー通信装置と一体となっているセンサー・ユニットを装備している。



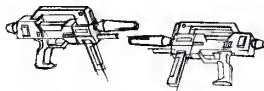
右腕カメラ・ユニット

右腕には大型のカメラ・ユニットを装備。高感度カメラをはじめ、様々な波長の光を写し取る。この映像とセンサーによって集められたデータなどを分析し合うことで様々な敵の存在も察知することができる。格闘よりも先に敵の位置をつかんで対処するのは艦艇の基本であり、ミノフスキー・粒子化でも様々な技術が開発されているようだ。

WEAPON

ビーム・ライフル

ジムⅡなどに採用されていた小型で短銃身のビーム・ライフルを搭載。旧式のライフルを使用するのは、機体の性能上の取り回しの良さが優先された結果だろう。



NZ-999

NEO ZEON FULL FRONTAL'S CUSTOMIZE MOBILE ARMOUR FOR NEWTYPE

NEO ZEONG

サイコシャード発生装置

まるで身地を穿つような姿となる。実戦ではユニコンガンダムとバンシィ・ノルンの記録を破壊した。フル・フロンタルの望みが相手の滅亡ではなく、あくまで「自分の都市に共にしてほしい」ということだったことの裏返し。逆にサイコフィールドによる時空の狭からパナージとフロンタルが離脱した際、ネオ・ジオングが急遽に行もてしまったのは、パナージの意志をフロンタルが理解し、「気が済んだ」想いが機体に刻し具現化したためと見られる。



ネオ・ジオン拠点攻略用MA

ネオ・ジオング

全高	116.0m
全幅	58.0m
本体重量	153.8t
全重量	324.3t
ジェネレーター出力	35,660kW (測定不能)
スラスター駆動力	29,687,500kg (測定不能)
機体材質	ガンダリウム合金
パイロット	フル・フロンタル
武器	有線式大発ファンネル・ビット、機体多数の粒子銃、機体フィールドジェネレーター、大口径ハイパーガン、サイコシャード発生器、バズーカ、60mm/100mm、ビーム・サーベル、シールド

※()内は最大稼働時

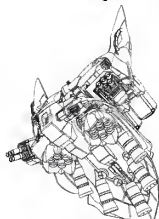
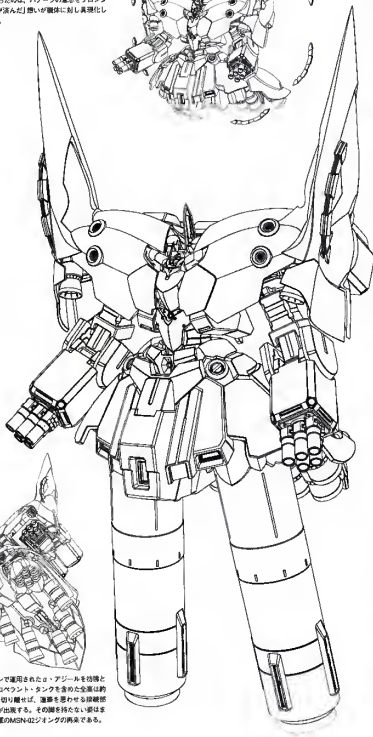
「袖付き」がラプラス戦争の最終段階において、切り札として使用した、拠点攻略用MA。MSN-06Sシナンジュをコアとして、巨大な外殻（ハル）をユニットとして追加するという、かつてアナハイム・エレクトロニクス社が一年戦争終結後に開発した拠点防衛用MS・ガンダム試作3号機を思い起こさせる構成となっている。

大型のプロバント・タンクを含めて全高100m超という機体には大口径メガ粒子砲やフィールドジェネレーター、30基にもおよぶ有線式のファンネル・ビットといった武装を備え、その火力は圧倒的。その上、超大型のスラスターによってその巨体に見合ふほどの機動性を確保している。

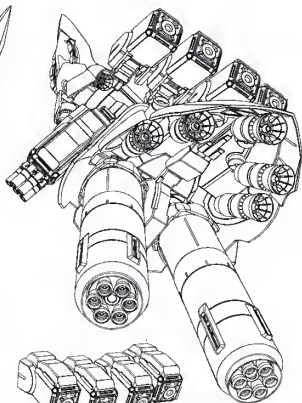
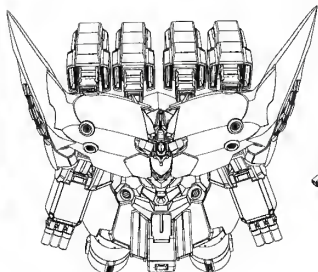
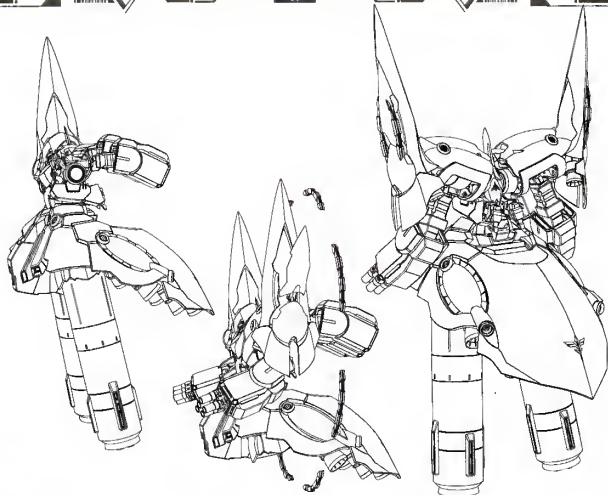
しかし、本機のもっとも特徴的な装備は、肩部と腰部側面に装備されたサイコシャード発生器である。これはシナンジュのサイコフレームとサイコシャード発生器が増幅装置の役目を果たし、ネオ・ジオング単機でサイコ・フィールドに限りなく近い現象を意図的に再現することが可能となる、前代未聞の機能を持つサイコミュ・デバイスである。

このサイコ・フィールドの効果として、敵の武装を破壊したり、機器を乗っ取ったりといったことが可能なのである。

これだけの特殊な装備をもつ巨大なMAを、現状の「袖付き」が単独で調達できるとは考えにくい。そのためUC計画を遂行する上で生じる障害に対応するために、一種のカウンターパワーとしてアナハイム・エレクトロニクス社がネオ・ジオングを「袖付き」に供与したという説も存在する。能力の詳細も含め、謎の多い機体である。



新生ネオ・ジオンで運用されたα、β、γを待機とさせる巨大なプロバント・タンクを含めた全高は約116m。タンクを切り離せば、進部を思わせる機体部とスラスター群が出現する。その間を持たない要はまさにジオン公国軍のMSN-02ジブラの再来である。



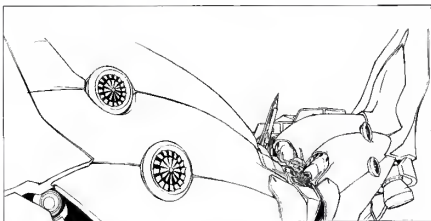
左腕



右腕



腰部アーム・ユニット



胸部大型メガ粒子砲

赤色のメガ粒子を放射する大口徑のメガ粒子砲。外観はシャンブロのメガ粒子砲に似る。収束・拡散まで収束率を調整でき、収束させて放射した場合はコロニーの外壁を容易に穿ち抜く。

シナンジュ



サイコシャード発生器

胸部と腰部の新型サイコミュ兵装。光の結晶体サイコシャードを作り出し、それをシナンジュのサイコフレームと共振させることで半導体結晶サイコフィールドを形成し、「アクンズ・ショック」のような現象を人為的に生み出すことができる。

腰部「フィールドジェネレーター」

大口徑ハイメガ粒子砲

腹部に内蔵されたハイメガ粒子砲。ネオ・ジオングの兵装において最大の火力を誇る。しかし連射性は高くない。

ランディング・ギア

通常はランディング・ギアとして使用されるが、足し跳のようにして戦闘で使うことも可能。初速を支える装置だけに、機体MSの胴体を傷むほどの大きさ。

シュバルム・ブースター

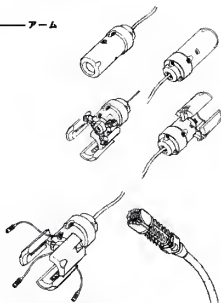
プロペラント・タンクと大推力スラスタを組み合わせたブースター。プロペラントを使いきった際は脱落される。パイタルートではないため、実用はフィールドジェネレーターのカバー範囲からはずれている。



コア・ユニット

ネオ・ジオングはコア・ユニットとハル（外殻）で構成される。コア・ユニットにはシナンジュがそのまま使われており、シナンジュ自体が格闘や兵装使用を行うことも可能。

アーム



有線式大型ファンネル・ビット

5番1セットで、全弾発射した後は無遠慮の新しいシリンドラに換装される。ビーム発射機能のみならず、先端には投擲によって電子機器の動作系統を撃つデバイスが内蔵されている。

YAMS-132

NEO ZEON HYBRID PSYCOMMU MOBILE SUIT

ROZEN ZULU

ネオ・ジオンサイコミュ複合搭載型MS

ローゼン・ズール (右腕改修後)

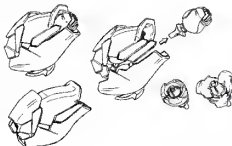
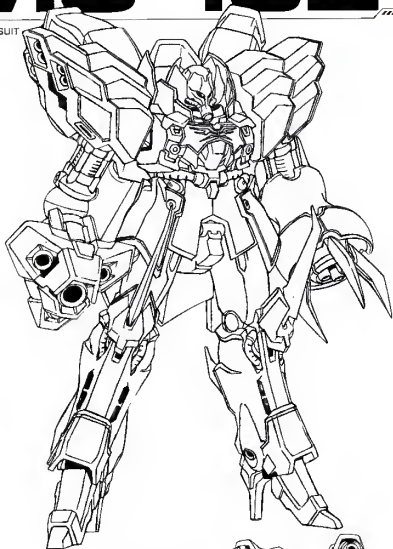
全高	222.5m
全幅	25.5m
全重量	50.0t
ジュネーター出力	4,950kW
スラスター総出力	257,200kg
センサー有効半径	108,200m
装甲材質	ダナン合金・ゼロの複合材料 →強化・プラチナ合金
パイロット	アラン・ソロ・ザワラー
武装	内蔵ブロー（インコム）、3連装メガ 粒子砲（シールド）、サイコ・ジャマー

ギラ・ズールのフレームを利用して製作された試作機。コクピット周辺にサイコフレームを内蔵しており、機体制御にはサイコミュ技術が用いられている。反面、オールレンジ攻撃を行う両腕の有線式インコムの制御はOSで行うという、サイコミュ搭載MSとしては珍しい特色を持つ。なお、この特性のおかげで非ユニタイプパイロットでもオールレンジ攻撃が可能だ。

本機の真骨頂は背部に搭載されたファンネル状の兵装サイコ・ジャマーにある。これによって空間にサイコ・フィールドを形成、内部に感応波を妨害・打ち消す強力な波動を生じさせ、サイコミュ兵器を無力化する。

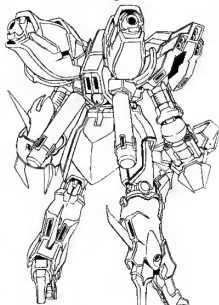
その他、ニュー・アーガマ内での戦闘において右腕を自損しており、応急修理としてIフィールドおよび3連装メガ粒子砲内蔵のシールドを接合している。インダストリアル7宙域でユニコーンガンダムと戦闘を行い一時はサイコ・ジャマーによって有利な状況を作るが、真の力を発揮したユニコーンガンダムの前に敗れる。

DETAIL



サイコ・ジャマー

フル・サイコフレーム機であるユニコーンガンダム対策として考案された、ローゼン・ズールの切り札。複数のサイコ・ジャマーで対象を囲み、その内部にサイコミュを制御する感応波を打ち消す波動を生じさせ、サイコミュ機能を無力化する。しかし感応波の波動の強さがサイコ・ジャマーの設置能力を超えるレベルの場合は無効化が不可能である。実戦においてもある程度までは想定通りに機能したが、突如としたユニコーンガンダムに対しては通用しなかった。



AMX-101E

NEO ZEON ASSAULT USE MOBILE SUIT
SCHUZRUM GALLUSS

ネオ・ジオンMS

シュツルム・ガルス

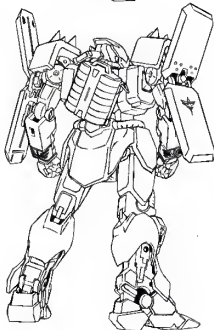
全高	19.5m
全幅	24.0m
全重量	30.4t
ジェネレーター出力	2,340KW
センサー有効半径	11,200m
機体材質	ガンゾウム合金
パイロット	ネオ・ジオン軍パイロット
武装	チェーン・マイン、マグネット・アンカー、スパイク・シールド

ガルス]をベースに、主に艦船などに対する強襲能力や対MS格闘戦闘能力を特化させた機体。そのために肩部をはじめとする装甲材のほか、航行用のスラスターおよびプロペラントすら装備しない（ネエル・アーガマへの突入時にはズサのブースターが用いられていた）という徹底的な軽量化を施され、ベース機の約50%以下という機体重量を誇る。これら改修により非常に高い運動性を持つほか、可動を制限する装甲が少ないため人間のような動きでの格闘が可能となっている。

両腕にギラ・ドーガ用のシールドとザクⅡのスパイク・シールドを組み合わせたシールドを持つが、これは格闘武器としても使用可能。また、胸部にはマグネット・アンカーを2基内蔵しており、敵艦船への突入時やMS戦での牽制に使われる。

専用の武装はスパイク・シールド以外にこれといって持たず、任務によって様々な武器を使用する。ネエル・アーガマへ強襲をかけた機体は、チェーン・マインを装備するなど武装面でも破壊工作に特化していた。

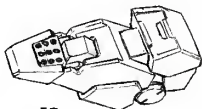
スパイク・シールド装着状態



DETAIL

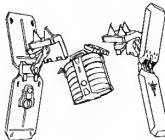


胸部・背部パーツ

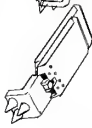
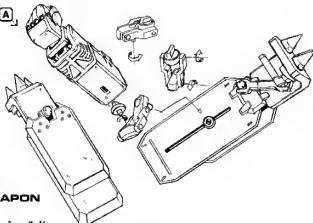


足

シュトルム・ガルスはスワスターを持たないタイプの足裏だが、かわりに爪虎部に9本のスパイクを持つ。格闘時には軸足のグリップを断るほか、蹴りや押手に与えるダメージを増やす効果も働かならう。



A

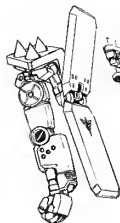
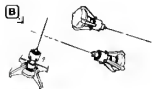


WEAPON

A) スパイク・シールド

攻めに使用される本機の専用武器。ゼウ・ドーガのシールドと、ザウⅡのシールドを改造したスパイク・シールド(切り詰めしたもの)によって構成されている。スライド機構やアーム、グリップを持ち、単にパーツを組み合わせたという以上に工夫の見える良機である。ビーム兵器に対する防御力も高く、ネェル・アーガマの対空砲火やジェガンハンドガンといった攻撃を受けると大きな破壊はしていない。

B



WEAPON

B) マグネット・アンカー

ベースのガルスⅡでは胸部ミサイルポッドがあった部分には、マグネット・アンカーが埋め込まれている。艦船に取りつく際に機体を固定したり、格闘戦を行うときに相手を手制したりといった使い方がなされている。アンカー先端には4つのカギ状のパーツを備え、安定性を高める。

C



原型機ガルスⅡ

C) チェーン・メイン

ネェル・アーガマ返撃時には、砲撃位置であるチェーン・メインを専用のラックにコンパクトに収納し、背面に搭載していた。艦船や機体のシャッターおよび外装を破壊し、内部に侵入する際に使用される。

AMX-102

NEO ZEON MASS PRODUCED MOBILE SUIT

ZSSA

ネオ・ジオン後方支援用MS

ズサ (『袖付き』仕様)

全高	15.9m
全幅	23.7m
全機重量	74.0t
シールド駆動能力	1,820kW
スラスター総出力	120,400W
センサー有効半径	10,000m
装甲材質	バンタリウム合金
パイロット	ネオ・ジオン軍パイロット
武装	30mmバズスター砲、ビーム・サーベル、 ミサイル・ポッド、肩砲・ビーム砲、ビーム・ マシンガン、シールドガン、シールド

アクシズ (ネオ・ジオン) によって開発されたMS。そのコンセプトは多数のミサイル (ロケット弾) によって後方から火力支援を行うというもので、肩部に大型のミサイル・ポッドを複数備えるほか、脚部ウェザンベイにもミサイルを内蔵する。同時期のアクシズ製MSであるガルスが近～中距離での戦闘にむけた機体であり、ズサはガルスと連携しての運用が想定されていた。

ズサはMS同士の格闘戦はほとんど考慮されていないが、大型のブースター・ポッドを装備することが可能で、その際には高い推力を活かし一撃離脱を行う一種の重戦術機的使用方法も想定されていた。

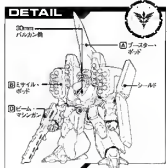
『袖付き』においてはシュトルム・ガルスとともにネェル・アーガマ艦長任務に投入されている。ズサに適した運用方法とはいえないが、装備に余裕のない『袖付き』がズサの火力と速力を頼ったものと見られる。なお、その際の機体はギラ・ドーガのシールドとケンプファーのショットガンといった近接戦闘向けの兵装を装備していた。

武装Aタイプ (ショットガン装備)

ギラ・ドーガのビーム・マシンガンおよびシールドを破壊。加えてブースターポッドと両腕のミサイルも破壊し、ダメージを体現。機体カラーは濃いグリーンである。

武装Bタイプ (ショットガン装備)

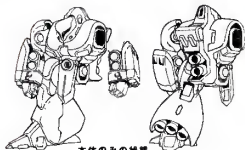
推定武器としてケンプファーのショットガンと装備。ミサイル・ポッドを片腕にだけ装備しているほか、ギラ・ドーガのシールドを持つ。シュトルム・ガルスとともにネェル・アーガマのカタリバで戦闘を行った。



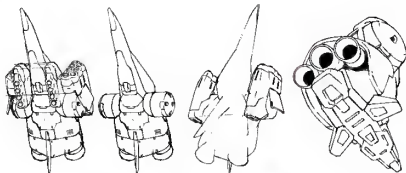


A ブースター・ボッド

スサのオプション装置。ミサイル・ボッドと大型のスラスターを組み合わせたもの。有人機用のためのコックピットを持つが、無人でも離着陸操作が可能であり基本的に無人で運用される。



本体のみの状態



足高

脚の面積を増やすためか、肩の足指のような珍しい構造をしている。大型の3連スラスターが目を引く。



B

WEAPON

B ミサイル・ボッド

肩腕のミサイル・ボッドは通常はブースターに装着するが、ブースターを装備しない状態では背部のハードポイントに装着する。大規模な戦いがミサイル戦になっていくほか、オプションで腕にもボッドを装着できる。

WEAPON

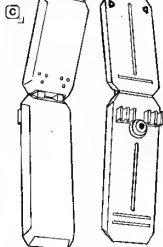
ビーム・サーベル

機能的に格闘戦を行う機体ではないが、腕部のウェポンベイ内にはビーム・サーベルを収納、柄が短い強力な兵器である。



C シールド

ビーム・ドール用のシールドを装備することも可能。腕部の腕は専用のマウントを用いて腕部に装着する。引くためであるビーム・ドール用のシールドは「袖付き」で広く用いられたようである。



WEAPON

D ビーム・マシンガン (武装Aタイプ用)

ビーム・ドール用のビーム・マシンガンと基本的には同様。「袖付き」では様々な機体用の装備を複数の機種で使われていたことが多い。

WEAPON

ショットガン (武装Bタイプ用)

ネェル・アーガマを改良した機体が装備していた。実体弾を用いるショットガン。ガンブローが用いたものと同型。



AMX-008

NEO ZEON MASS-PRODUCED TRANSFORMABLE MOBILE SUIT
GA-ZOWMN

ネオ・ジオン量産可変型MS

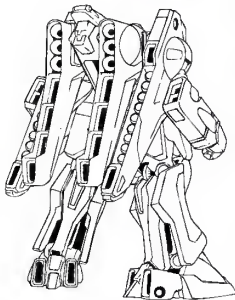
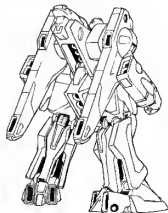
ガ・ゾウム 〔「袖付き」仕様〕

機体高	: 18.0m
本体質量	: 31.0t
全質量	: 58.2t
ジェネレーター出力	: 1,840kW
スラスター推力	: 92,200kg
センサー有効半径	: 11,200m
装甲材質	: ガンダム合金
パイロット	: ネオ・ジオン兵パイロット
武装	: ミサイル・ボム・ビームサーベル、ハイパー・ナックル・バスター

アクシズ（ネオ・ジオン）が開発した可変MS。アクシズの作業機械から発展したガザシリーズをさらに改修した機体だが、フレームの設計からやりなおすという大幅な改良によってガザシリーズに比べて基本性能は大きく向上している。ガザの後継機でありながら、違う名前が与えられているのもそのためだ。ガザシリーズの特徴でもある主兵装ナックル・バスターは、ガザCやガザDのような本体のジェネレーターと銃を直結する構造ではなく、エネルギーパックを用いる、より一般的な方式に改められ、名称も変わった。その他、ミサイルなどを装備する。

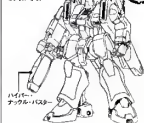
MA形態での速力と重武装を活かし、対艦戦を行う戦闘爆撃機的な性格を帯びた機体ではあるが、ガザシリーズに比べるとMS形態での性能も重要視され、U.C.0088年当時においてはアクシズの量産機として一定の活躍を見せた。〔袖付き〕も残存する機体運用しており、インダストリアル7近辺宙域でのネエル・アーガマ襲撃の際にユニコーンガンダムとも交戦した。

メインスラスタを外した背部

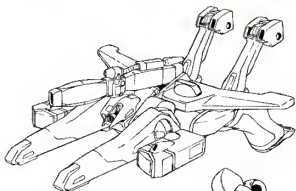


DETAIL

ミサイル・ボム

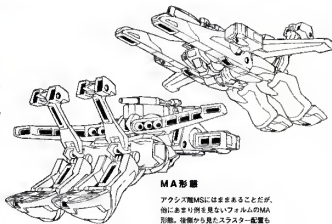


ハイパー・ナックル・バスター



脚部

MA形態ではふくらはぎ部分が固くように分離し、内側にスラスタを隠している。かかとがスラスタになっているというのも珍しい構造である。



MA形態

アクシズ機MSにはまあることだが、他にあまり例を見ないフォルムのMA形態。後部から見たスラスタ配置も独特である。機体部分には多数の小型ミサイルが内蔵されており、ハイパーナックル・バスターとあわせて正面の敵に対しては高火力の攻撃が可能。艦船および艦内攻撃向けである。

AMX-107

NEO ZEON ATTACK USE TRANSFORMABLE MOBILE SUIT

BAWOO

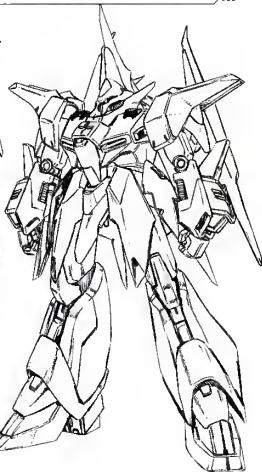
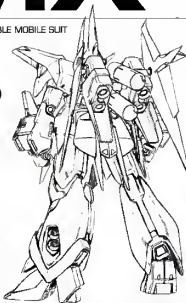
ネオ・ジオン分離可変MS

バウ（「袖付き」仕様）

全高	: 22.05m
全幅	: 36.0m
全重量	: 70.0t
ジュリオン出力	: 241.0kW
スラスタ総推力	: 7504.0kg
センサー有効半径	: 12200m
装甲材質	: ガンダリウム合金
パイロット	: ネオ・ジオン軍パイロット
武装	: ビーム・サーベル、4連装ブレード・ランチャー、ミサイル、ビーム・マシンガン、シールド

ア クシズが開発した可変合体機構をもつMS。上半身（バウ・アタッカー）と下半身（バウ・ナッター）の2つのブロックに分離合体するが特徴で、この構造には当時可変機として名を馳せていたZガンダムやZZガンダムが参考にされたといわれる。

第一次ネオ・ジオン戦争の際にはバウ・ナッターに慣性誘導装置と大型の爆弾を搭載し、誘導爆弾のように使用されたこともあった。MS形態での性能も高く、第一次ネオ・ジオン戦争時には士官用MSとして少数が生産された。「袖付き」機はネル・アーガマ所属のリゼ尔隊長機をMS形態で撃破、さらに母艦襲撃の先陣を切った。



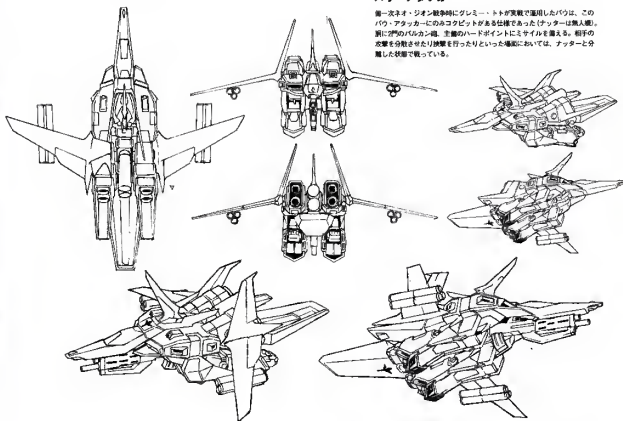
DETAIL

4連装ブレードランチャー

フレイミング・クイン・バスター

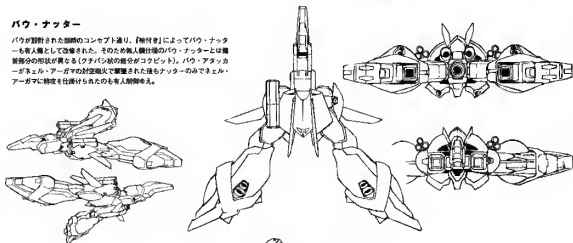
バウ・アタッカー

第一次ネオ・ジオン戦争時にグレミー・トトが実戦で運用したバウは、このバウ・アタッカーにのみコックピットがある仕様であった（アタッカーは無人機）。翼に2門のバルカン砲、主脚のハードポイントにミサイルを備える。相手の攻撃を分散させたり決戦を行ったといった場面においては、アタッカーと分離した状態で戦っている。



バウ・ナッター

バウが設計された当時のコンセプト通り、『機動戦士ガンダム』にも有人機として登場された。そのため無人機仕様のバウ・アタッカーとは機体部分の形状が異なる（ワパシ状の部分にコックピット）。バウ・アタッカーがネェル・アーガマの対空砲火で撃墜された後もナッターのみでネェル・アーガマに接近を仕掛けられたのも有人機ゆえ。



シールド

シールドはバウ用オリジナルのシールドを装備。本来は中央にメガ粒子砲を内蔵しているが、防弾力も重視したためカブレートで覆われている。

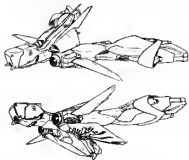


WEAPON

ビーム・マシンガン

アーガマ襲ったバウはオリジナルのビーム・ライフルではなくギラ・ドゥーガ用のビーム・マシンガンを使用。バウ・アタッカーの機体にも同様に収まるようである。

「ガンダムZZ」のバウ・ナッター



MSN-03

NEO ZEON MOBILE SUIT CUSTOMIZED FOR NEWTYPE

JAGD DOGA

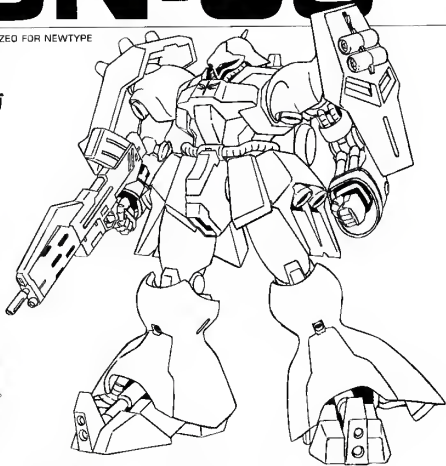
ネオ・ジオンニュータイプ専用MS

ヤクト・ドーガ （「袖付き」仕様）

全高	21.0m
本体質量	28.6t
全質量	55.2t
ジオセンサー出力	3,340kW
スラスター総推力	76,000kg
センサー有効半径	20,500m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ネオ・ジオン軍パイロット
武装	ビーム・マシンガン、ファンネル、ビーム・サーベル、ミサイル、シールド

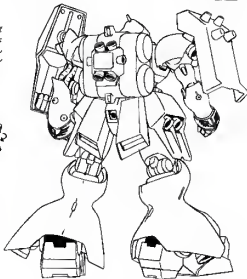
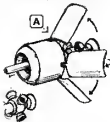
シャア率いるネオ・ジオンが開発したニュータイプ専用MS。主力汎用機ギラ・ドーガをベースにしており、構造材の一部にはサイコ・フレームが採用された。両肩のファンネル・ポート・シールドには計6基のファンネルが装備される。その他機行火器としてメガ・ガトリングガンやメガ粒子砲内蔵シールド、さらにミサイルなどを備え、バランスの良いMSとなっている。

ヤクト・ドーガは都合2機が製造され、うち1機はシャアの搭乗機となる計画もあったが、性能が要求レベルに達せず（代替としてサザビーが開発された）、予備機となっていた。この赤い塗装の予備機は後にクェス・バラヤによって運用されたが、クェスがα・アジールへ機種転換をしたため、再び乗り手不在となっていた。ラプラス戦争時のヤクト・ドーガは、それに「袖付き」が再塗装と修理を施し運用していたものである。この際にギラ・ドーガの右腕をそのまま補修パーツとして使用した。劇中ではバウやギラ・ズールと連携しネェル・アーガンに先行するスターク・ジェガンを撃破している。



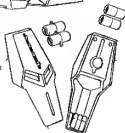
ファンネルの展開

能力はサザビーのファンネルとほぼ同等。ウレシトリヤやシンジゲンなどの新しいニュータイプ機に注力したのか、ヤクト・ドーガ用のファンネルの補充は行われていない様子。



ファンネル・ポート・シールド

本機は両腕に3基のファンネルを装備できる。また、シールド先端縦断面には3基のミサイルが装備されている。



DETAIL



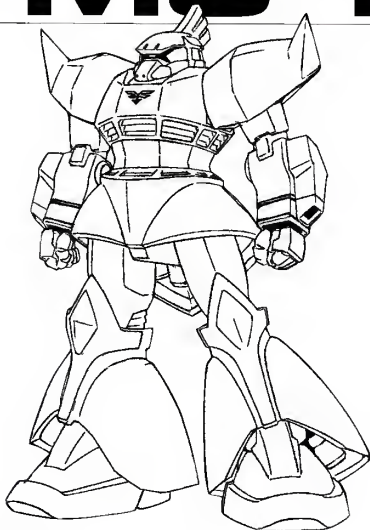
MS-14A

NEO ZEON MASS-PRODUCED MOBILE SUIT
GELGOOG

ネオ・ジオン量産型MS

ゲルググ （「袖付き」仕様）

全高	： 19.0m
全幅	： 42.11
全重	： 73.3t
ジェネレーター出力	： 1,440kW
スラスター総推力	： 61,500kg
センサー有効半径	： 6,300m
装甲材質	： 超硬スタール合金
パイロット	： ネオ・ジオン専用パイロット
武装	： ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ



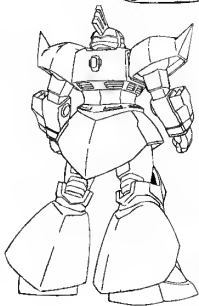
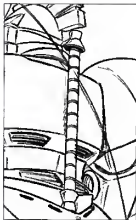
ジオン公国軍が一年戦争終盤において開発したMS。ジオン公国軍製の量産MSとしては初の機行型ビーム・ライフルを装備しているほか、ジェネレーター出力や推力は、量産機でありながらスバック上ではRX-78ガンダムをも上回っていた（装甲は超硬スチール製でありガンダムの方が優れている）。また、練度不十分な学徒兵が搭乗しても実戦に出すことが出来るほどに操縦性も良好であった。

戦局を覆すには至らなかったが、その性能や名だたるエースパイロットの活躍から一年戦争時の名機のひとつとしてよく名が挙がる。そのためか、一年戦争終結後もジオン公国残党軍やゲリラによってアップグレードや改修を施されながら使い続けられた機体も多い。

とはいえラプラス戦争時には、やむなく旧式機が多い「袖付き」においてさえ開発から20年近く経つ最古参機である。ネエル・アーガマ襲撃でも最前線に立つ姿はほとんど見られなかったが、実戦的な武装をもつ本機は「袖付き」の戦力の一翼を担う存在だった。

ビーム・ナギナタ 背部マウント

「袖付き」で運用されていたゲルググは、重層タイプのA型である。背部にビーム・ナギナタ用のハードポイントを持つ。特徴的な機首形のゲルググ用シールドは失われたのが特徴としていた。



WEAPON

ビーム・マシンガン

「袖付き」では様々なMSが使用するギラ・ドーガ用のビーム・マシンガンをゲルググも装備。ある程度の近代化改修はされているようだ。

MS-14J

NEO ZEON TRAINING MOBILE SUIT

REGELGU

ネオ・ジオン訓練用MS

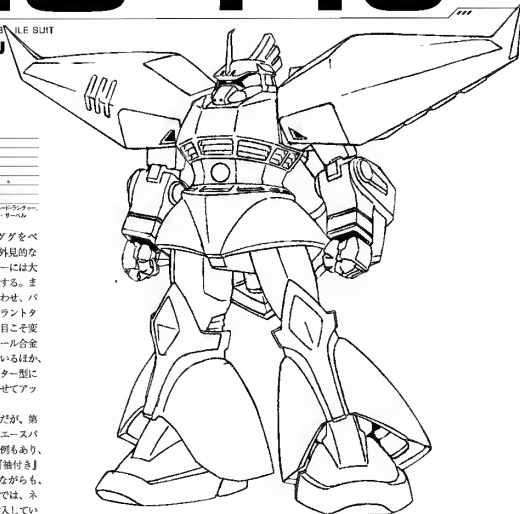
リゲルグ

〔「袖付き」仕様〕

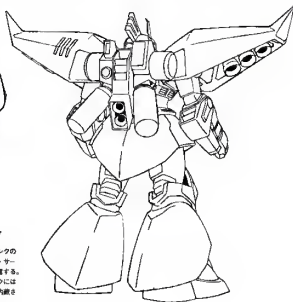
全高	: 21.0m
本体質量	: 43.7t
全質量	: 62.6t
ジェネレーター出力	: 1,690kW
スラスター推力	: 150,800kg
0.1秒間加速性能	: 67.00m/s ²
装甲材質	: ゼナクロム・インゴット
プロブレント	: ネオ・ジオン軍パイロット
武装	: ビームマシンガン、グレナードランチャー、ミサイル・ポッド、ビーム・サーベル

ア クシズがMS-14ゲルグをベースに開発したMS。外見の特徴でもある肩部のバインダーには大型のスラスター3基ずつ内蔵する。また、大幅に増大した推力にあわせ、バックパックには中型のプロブレントタンクを2基備えている。見た目こそ変わらないが装甲材も超硬スチール合金からチタン系複合材になっているほか、コックピットが全天周モニター型に改められるなど、時代に合わせてアップデートされた。

基本的に新兵訓練用のMSだが、第一次ネオ・ジオン戦争時にはエースパイロットが本機で実戦に出た例もあり、高いポテンシャルを持つ。「袖付き」も同様に訓練機として使いながらも、「ラプラスの箱」を巡る決戦では、ネエル・アーガマとの戦闘に投入している。高い推力を持つ本機だが、この際サブ・フライト・システムのシャクルズを使った。ガザDなど警備と足並みを揃え、同時にプロブレントを節約するためとみられる。しかし戦果を挙げる前に、コンロイ少佐が率えるメガ・バズーカ・ランチャーの防空射撃で撃破された。

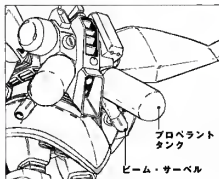


足裏



背部アップ

プロブレントタンクの下部にはビーム・サーベルを収納し使用する。このバックパックには小型ミサイルも内蔵されている。

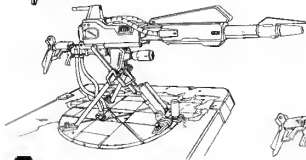


プロブレントタンク

ビーム・サーベル

OTHER MECHANICS

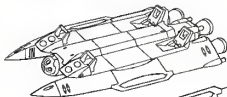
【その他のメカニク】



WEAPON

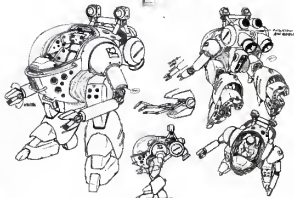
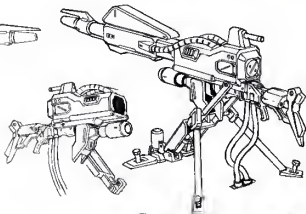
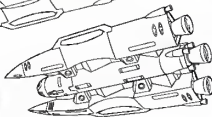
メガ・バズーカ・ランチャー (エコース仕様)

ネェル・アーガマの半板上に設置された遠距離砲撃用兵器。エコース隊のコロニーが搭載するジェガンがコントロール砲を撃つ。三脚型の基台を旋回して半板に固定し、機体の主運動力の供給を受けることで強力なビーム攻撃を可能にしている。



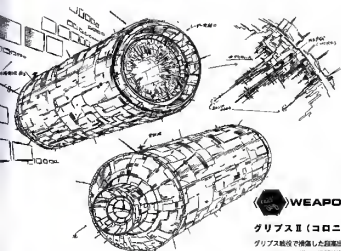
シャクルズ (「袖付き」仕様)

シャアが準いた新生ネオ・ジオンで開発された大型のサブ・フュート・システムで、「袖付き」も使用した。MS1機を搭載して運用できる。コクピットがあり有人で操縦も可能。



作業用プチMSズック

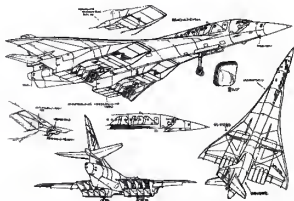
ネェル・アーガマ搭載の作業用の一人乗りプチMS。宇宙空間での整備作業などに広く使用されている。特設自在なマニピュレーター・アームと先端の多関節フィンガーにより細かい作業もこなせる。



WEAPON

グリプスII (コロニー・レーザー)

グリプスIIで増強した超高出力ビーム兵器。通称コロニー・レーザー。地球軌道艦隊再編の時に修復された。膨大な発電バネル群を従え、内部には千人を超える人員が駐在。「ラプラスの魔」を撃つために発射される。



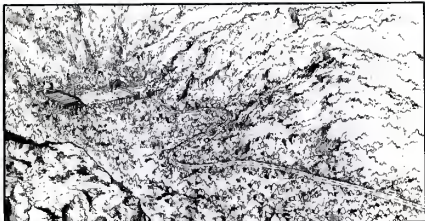
マーサたちの旅客機

「空機」のシャア」でも同型機が登場したデルタ翼の旅客機。本編に登場したのはシャア基地に向かう際にマーサ・バスター・カーバインが搭乗したアナハイム・エレクトロニクス社用の旅客機。

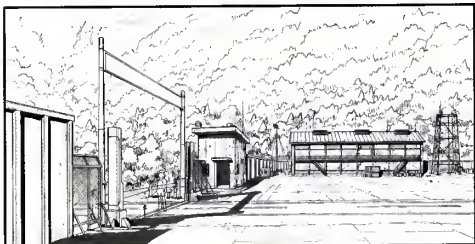


北アメリカ シャイアン基地 外観全景

コロラド州にある旧世紀のアメリカ空軍基地を利用している。各側を走る高層化した道路の先にゲートがあり、シャイアン・マウンテン地下の機体保管施設に続くトンネルが口を開ける。ゲートの左手にある建物は倉庫だ。



シャイアン基地



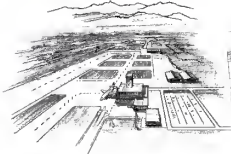
ゲート付近

トンネル前の検問ゲート。小銃を携帯した警備兵が複数常駐し、「機動組士2ガンダム」で左遷先のように使われていたシャイアン基地とは思えない厳重さだ。通行車両がない時は、黄色と黒の道標機に加え、さらに高さ約3メートルの分厚い上下動式隔壁(右下)が閉じられているようだ。



空港施設

冒頭でマサたちがアティハム・エレクトロニクス社用ジェット機で離陸したシャイアン基地の空港施設。警備には連射特種のジェガンが当たっていた。左の射撃場には隔かていないが、劇中では周面に高いビルなども見られる。

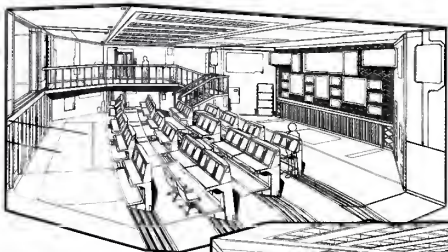
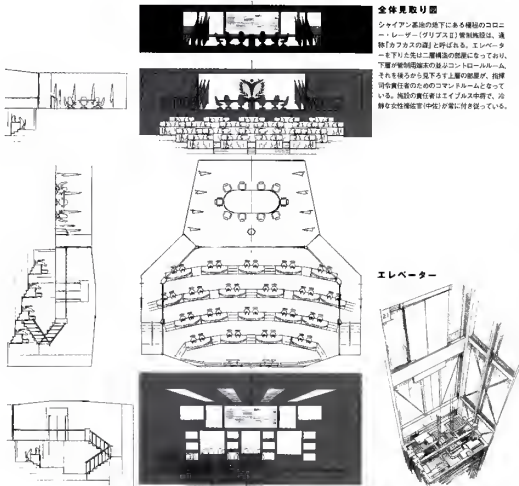


『カフカスの森』

全体見取り図

シャイアン基地の地下にある秘密のコロニー・レーザー（グリプスII）管制施設は、通称「カフカスの森」と呼ばれる。エレベーターを下りた先は二層構造の部屋になっており、下層が管制室の本番コントロールルーム、それを後ろから見下ろす上層の部屋が、指揮司令責任者のためのコマンドルームとなっている。施設の実行者はエイプルス中尉で、冷静な女性教官（中佐）が常に付き従っている。

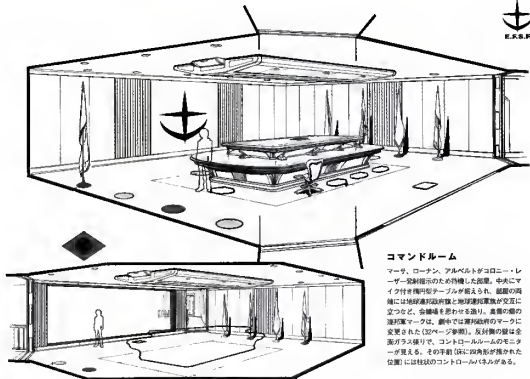
エレベーター



コントロールルーム

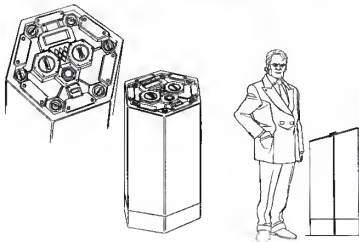
監視室になったフロアの上におよそ40席分の大型端末が並んでおり、オペレーターたちがコロニー・レーザーの発射監視および艦隊宙域の状況のモニタリングなどを行なう。正面の壁には大小さまざまな2Dの映像モニターがあり、刻々と変わる状況を表示する。ほぼ左右対称の構造で、中二層のコマンドルームへの階段・廊下は手前側にもついている。





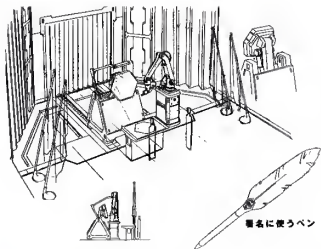
コマンドルーム

マゼ、ローナン、アルベルトがコローニ・レーザー発射指示のため待機した部屋。中央にマイク付き機内型テーブルが据えられ、部屋の両端には地球連邦政府隊と地球連邦軍隊が交互に立つなど、会談場を思わせる通り、最前線の連邦軍マークは、劇中では連邦政府のマークに変更された(32ページ参照)。反対側の壁は全面ガラス張りで、コントロールルームのモニターが見える。その手前(図に四角形が描かれた位置)には仕様のコントロールパネルがある。



コントロールパネルとキー

コマンドルーム内に置かれた、コローニ・レーザーの発射スイッチを入れるコントロールパネル。2つの鍵穴があり、左側に連邦軍責任者、右側に連邦政府責任者がそれぞれ管理するカード型キーを差し込んで操作すると、発射カウントダウンが始まる。キーは専用のトランクで厳重に保管されている。



宇宙世紀憲章への署名が行われた部屋

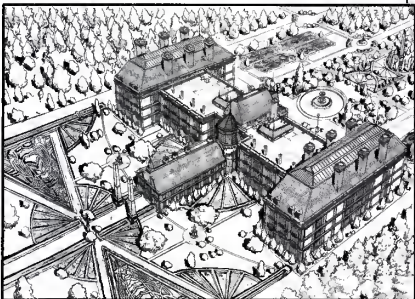
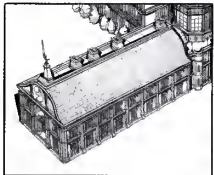
宇宙世紀2000年宣言前夜、首相官邸ラプラスでお国代義が宇宙世紀憲章の石版に署名した部屋。専用のペンでデスク上のタブレットにサインすると、自動的にロボットアームがレーザーで石版に同じ筆跡を刻む仕組み。

署名に使うペン

»ビスト邸

概要

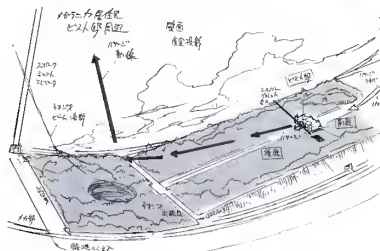
サイラム・ビストとの面会を終えたパナージは、ビスト邸の裏口から出てフル・フロンティアとの対決に臨む。ep 1から登場している正面玄関側と異なり、北東方向の裏側をニコロフ風防壁が広がる。扉に突き出す裏口の階段の下には、ビスト家を象徴するユニコーンの彫像も見える。



»メガラニカ

メガラニカ内でのパナージの移動ルート

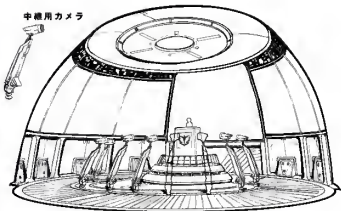
左の設定資料に示される動線と、劇中の動きを対応させると次のようになる。①ビスト邸裏口から出たパナージはスカーフシャフトエレベータに向かうが、ネオ・ジオングがコロニー壁を破って出現し、ビーム砲で行く手を阻まれる。②ガエル・チャンが駆るシルヴァ・バレットがビスト邸の地下から発進、裏庭辺りで戦闘を繰りぐも、撃破されてしまう。③パナージはユニコーンガダムを遠隔起動させて乗り込むと、ネオ・ジオングと戦いつつビスト邸から離れ、コロニー外壁を破って外に出た。



メガラニカ内部

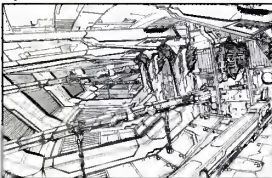
メガラニカ外壁からビスト邸の建つ内部の居住区に広がる空間。宛本ものシャフトエレベーターが通るほか、機械設備、配管などが縦横に走っている。ネオ・ジオングはビームで穴を開け(右)に身を隠し、メガラニカのシステムをクラッキングするとともに、エコーズのジェガン機やバンシィ・ノルンと交戦した。

中継用カメラ



ミネバが演説を行った部屋

物語の終盤、ミネバ・ライオ・アビが宇宙世紀最悪の悪逆について演説したドーム状の部屋。地球と全コロニーに中継するカメラが演壇を囲む。演壇の後ろはモニターで、劇中では宇宙世紀最悪の悪逆の記録が映された。



制作陣 インタビュー

Interviews with the Creators

ep 7で堂々の完結を迎えた

『機動戦士ガンダムUC』。

2010年公開のep 1から4年間にわたって、

密度の高い作画と物語を生み出すことができたのは、

ひとえに制作スタッフ陣の妥協のない仕事の賜物だ。

それぞれの作品に対する思い、仕事へのこだわりは、

生産的なぶつかり合いを経ながら、

本作に幸福な化学反応をもたらしたといえるだろう。

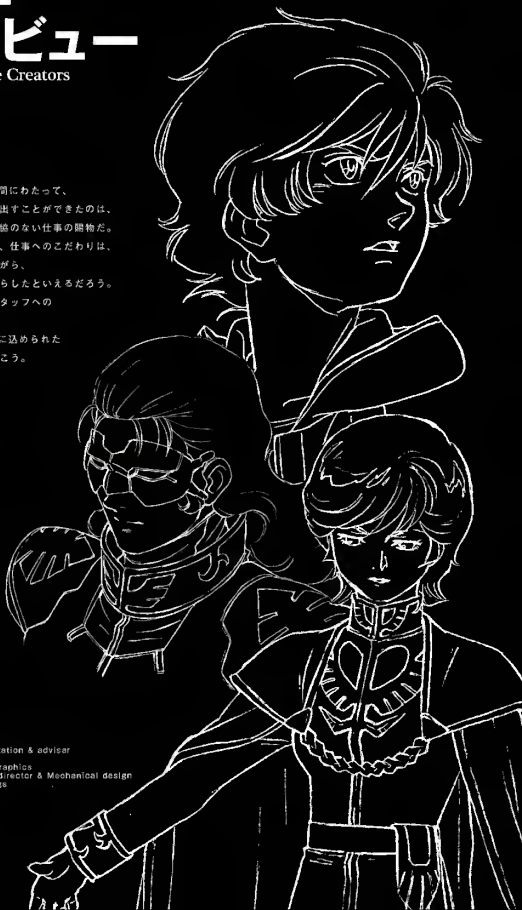
ここからは、監督はじめ各スタッフへの

インタビューを通じて、

『ガンダムUC』の映像の裏側に込められた

多くの要素に改めて触れていこう。

Shinya Ogura Sci-Fi investigation & adviser
Tomohiro Fujie CG director
Yoshinori Sayama Monitor Graphics
Nabuhiko Genma Animation director & Mechanical design
Ryoji Sekinishi World settings
Kazuhiro Furuhashi Director
Harutoshi Fukui Story



「設定考証」

小倉信也

Shinpei Ogura

細部にわたる計算が 「宇宙世紀」を現出させる

「機動戦士ガンダムU.C.」のリアリティの根拠である設定考証を、小説版から担当する小倉信也氏。その仕事アニメ作品としての「U.C.」に、深みを与えていることは間違いない。

ep 7における緻密なタイムスケジューリング調整をはじめ、まさにその総決算ともいえる設定考証作業の成果の数々を紹介したい。

ep 7 劇中の時間経過

※U.C.1世紀標準時

5/3	23:00 月曜 (現地時間 16:00)	基地・北米シャイアン基地 (元NORAD) ・機動戦艦「カフカス」の ・コロニーローザーへの移動命令。
	23:00 月曜	基地低軌道・ラーカラム ・カイと通信。地下軌道へ移行。大気圏突入開始。 (20:30amにシャイアン基地へ)
	23:00 月曜	ルナツー・遠征空軍 ・コロニーローザー「グリプス」起動開始。
	23:00 月曜	地球宙域 ・MSユニオンガンダムAMSバシアンノルン。観測飛行。 ・MSロゼンズール「サイコジャマー」に苦戦。 ・ケルアーガマ攻撃。 ・MSランドリトルバード隊。 ・MSランドリトルバード隊。MSバシアンノルンの 船中に取り囲まれMSユニオンガンダムはケル アーガマの脱走へ。 ・MSユニオンガンダムAMSロゼンズールの討伐。 ・MSロゼンズールの「サイコジャマー」に苦戦。 ・MSバシアンノルンの船中。ケルアーガマ脱走。 ・MSランドリトルバード隊が追跡。 ・マリダ直撃。NT文明圏まで到達。 ・MSユニオンガンダム「サイコジャマー」破壊。 ・MSロゼンズール、アジジロ。NT文明圏に自爆。
5/4	00:30 月曜	地球宙域 ・ケルアーガマ。インダストリアル7の「メカ」に接近。 ・MSユニオンガンダム「メカ」に進入。 ・ケルアーガマ外周防衛体制。 ・ケルアーガマよりMSロゼンズール。メカに侵入。
	01:00 月曜	「メカ」内・基地 ・バスターとミカ、サイアムと見舞。 ・本室にてサイアムとミカ「ラプラス」の指示。 ・フロントル。右入。 ・フロントル。右入。
	01:30 月曜	「メカ」内・居住区 ・ガエルの艦隊MSランドリトルバード。MAロゼンズール と戦闘するも敗退。 ・MSユニオンガンダム。MAロゼンズールと交戦開始。
	01:50 月曜	「メカ」内・遠征空軍 ・MSユニオンガンダムAMSバシアンノルンとMA ロゼンズール。戦闘終了。
	01:58 月曜 (現地時間 18:58)	基地・北米シャイアン基地 ・カウントダウン
	02:00 月曜	ルナツー・遠征空軍 ・コロニーローザー「グリプス」。観測。発射。
	02:00 月曜	地球宙域 ・インダストリアル7の「メカ」に接近。一対一。 ・MSユニオンガンダムAMSバシアンノルン。サイコ フィールド大規模で討伐。
	02:30 月曜	「メカ」内「ミカ」の部屋 ・全世界に向けて放送。 ・放送開始「メカ」に移動。放送。
	03:00 月曜	基地・北米 ・基地収容。完了。

小説版から変更されたタイムスケジューリング。ep 4からep 6にかけていくつかの小説版のエピソードが転写されたことで、グリプスⅡの発射タイミングに満ちるという絶好のタイミングが実現した。



構築されたタイムテーブルが
作品にリアリティを与える

ep 7ではタイムテーブルをかなり厳密に構築されたということですね。小倉 そうですね。まずカットで、シャイアン基地に到着する飛行機がコンテの初稿段階ではビジネスジェットだったんです。「やべえ、間に合わないこれじゃー」(笑)。なぜなら前話ep 6最終話でのゲカールはほぼグリニッジ標準時で、夜の22時くらいなんだけれども、作劇的にシャイアン基地には現地時間で16時に到着してほしい。でも、その時刻はグリニッジ標準時で23時なんです。なんとたまたま1時間しかない(笑)。

そこで「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」のH.S.T.「極超遠距離客機」に変更されたんですね。小倉 そうです。村瀬修造さんが描かれたコンテの変更を古橋監督にお願いしました。「二度出設定の」コンコルドみたいなやつに変更せよ。世界的に古橋監督なら意図を理解してもらえたと思うので、最も近い若いスタッフだと「コンコルド」では伝わらなかったんです。

昔は乗り物図鑑なんかに必ず載っていましたからね。小倉 ガンダムカフェでのep 7ライブ

Profile

小倉信也

様々な作品で設定考証を手がける。また絵も描けるため、デザインや原案などを担当することもある。主な参加作品に、「機動戦士ガンダム」、「機動戦士ガンダムSEED」、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」、「機動戦士ガンダムSEED FREEDOM」(設定考証・デザイン他)、「プラネテス」(設定考証・コンセプト他)。

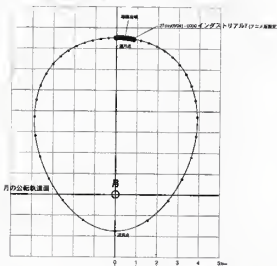
地球宙域



ep 7でのインダストリアル7の位置の設定

「インダストリアル7はL1（ラグランジュ第1点）の共鳴軌道上を周回していて、アニメ版ep 7の5月4日時点では同じ地球宙域にあるパラオがep 3の時にいた場所に近い、地球最近点の位置。地球側から見て月の北方高い位置になります。この共鳴軌道の周期はおよそ11日弱なので、ep 1の4月7日からこの軌道を2周半くらい周回した位置になるわけです」（小倉氏）

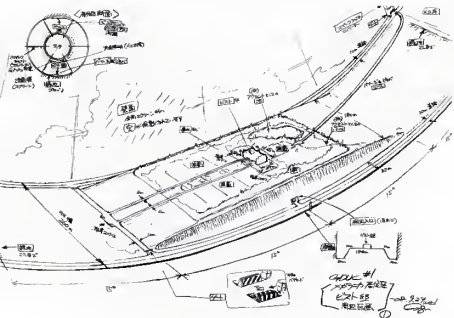
■月を地球側から見た図



ビスト邸周辺区画（ep 1時）

「元々は地球にあった部宅をメガラニカの回転居住区に移築したビスト邸は、円筒内壁の高曲した面に対して水平面を形成する緑地ブロックの中央にあり、過心力の床面レベルでは「丘」の上にあるようであり、結果的に邸宅の下にスペースを設けられる形にもなっています」（小倉氏）

ネオ・ジオングと移動式の風景



みたいにモニターやコンソールが並ぶスタイルも含め、すべてそこからなんです。グリブスⅡの運用にベストなタイミングを探る——タイムテーブルはどの段階で作られたんですか？

小倉 脚本の時にざっくりやってはいるんですが、コンテの初稿の時に設定制作の仲（希和）君と一緒にその段階でタイムテーブルを整理したんです。ちょうど最終回のあたりで満月になれば、ルナツーの裏側にいるグリブスⅡの背後にちょうど太陽が……といった具合です。

——ある意味そこが一番重要なポイントのような気がしますね。

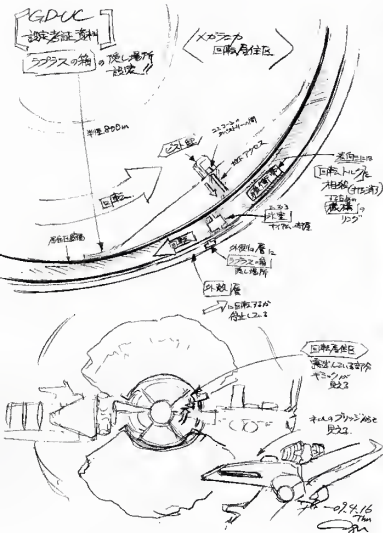
小倉 福井さんが言うところの「ガンド！ロワだ！ガンド！ロワ。つまり「僕には分かる。あの太陽の光の中に邪悪な影が……」っていうこれだよ、これ」「分かります。それにしましょう」と（笑）。

実は宇宙世紀0096年5月4日からちょうど満月なんです。が、小説は事件があり過ぎて、5月11日くらいまで最終決戦の日がなだれ込んじゃっているんです。これが唯一残念だったところなんですけど、こんな経験があってアニメ版は時系列が繰り上がってきて、そのおかげで「ひょっとして間に合うのかな？」と思って調整してみたんです。

そこで問題になったのが、先ほどのシヤイン基地まで1時間というジレンマ。でも「ここを1時間ちょっとで行ける乗り物があつたんじゃないか」。あのデザイマでマツハツを出せるかどうかは置いておいて、あの世界観では出せる設定ということが重要で、その甲斐あってアニメ

『ラプラスの箱』の隠し場所

『ラプラスの箱』をどこに隠すかは、サイアムが隠し人工衛星を降り返す『氷室』をピストンの地下に設けるだろうから、そこに付帯した場所には違いない。福井さんとはそう話してたのですが、実際に物語の終盤でバナーたちが再びメカニカに到着した場面は描写の段階になると、ギミックが作動して「秘密が開示される扉が開いた」ことが外観からわかるようにしたいとの要望になったのです。そこで回転居住区画の外周に、逆回転でトルクを相殺するような仕掛けが二重にあり、回転が停止すると全てが合致してアクセスできるように設定しました！(小倉氏)



タペストリーの間の隠し入口



サイアムの水室への通路



動きを止めるメカニカ



版の最後の日は、満月の宇宙世紀0096年5月4日にできたわけですね。結果的にアニメ版は専用のタイムテーブルになったということですね。途中、e p 4でガラシエールが陥落に落ちたあたりから、分岐する形で良い感じにアニメ用のタイムテーブルになりました。どのみちコンテ作業のために、そのシーンが昼か夜かを決めますから制作的にも必要なプロセスなんです。

e p 6で「風の谷」などのエピソードがカットされましたから、そのあたりもかなり時間短縮された感じですね。小倉 e p 4から e p 5のあたりでも随分と色々なエピソードがなくなっていますから調整が大変だけれど、最終的にはほぼ概観を合わせられました。

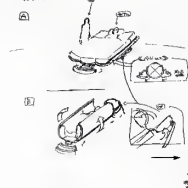
アニメよりも小説の方がタイムテーブルは、厳密に必要なものでしょうか？小倉 福井さんの小説の作風がそうだから。作戦の進行などを何時何分、どこで。こつて。ならばその作風に添えられる劇中での時間経過とそれに伴う設定が必要だろうと。アニメもその手法に準拠しているわけですが。

そこをザックリと決めないのが、この作品らしいですね(笑)。

小倉 普通のテレビシリーズの流れで作るのなら、絶対にNGなんですよ。けどね。ただ、例えばCGなら照明設定がフイックスしての方が実作業ではありがたいわけですし、ハイエンドのアニメ作品では作画でも照明方向がレイアウトに指示されます。月や太陽が空に出ていれば時計代わりになり、設定が決まってるならその方が効率が良いのです。けれど従

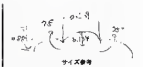
クワイエーシ

「サイアム」のベッドは、人工冬眠装置でもあった

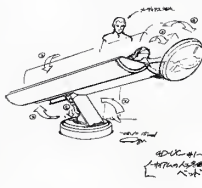


サイアムの人工冬眠ベッド①

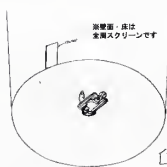
メダラシタ



大きさ、重さなど



決定稿



新機軸とベッドの対比



ガエルとの対比



サイアムのベッドは人工冬眠装置でもあった

「福井さんの小説連載時の冒頭で、安部良和さんの挿絵イラストの時点ですでに登場している「水室」でのサイアムのベッド。変わった形なので何かギミックがあるのでは、と気づかれた人もいたかもしれません。そう、実はサイアムが就寝しながらそのまま内側へ折り畳み、閉じると円筒型のカプセル状になり床下へ引き込まれる形です。このギミックのアイディアを3DCGで簡単なモデルを作って検証してみました。

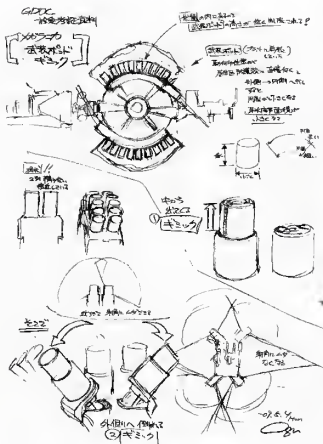
アニメ版へ引き続き作画用設定を描き起こしたのですが、より具体的になった設定図を見た福井さんがこのギミックに対して「ホントに床下に入りますのギャグにしか見えないかも」とクレームが（笑）。床下へ収納されるサイアムを本編で見ることは実現しませんでした」（小倉氏）

来通りのアニメの作り方をしたい人にとっては、嫌な作り方なのではないか。グリップスⅡからのレーザーは曲がっている？

一方グリップスⅡがルナツーの影に隠れているのはドラマチックですね。小倉 グリップスⅡはどうなったんだらうと考えたとき、絶対に通邦軍が格闘しているだろうと、「機動戦士Zガンダム」終盤の流れからいえば、修復していることと自体を極秘にしたいはずですからね。では地球圏の中で隠せる場所はどこかと考えたら、ルナツーの裏なら月や地球はもちろん、どのサイドのコロニーからも見えない、絶好の位置なんです。

しかしに納得できる形です。小倉 ルナツーは地球を挟んで月の反対側。小説の時、コロニー・レーザーを撃つとそのビームが結構地球の傍を通るのがわかって、ということは地球の重力場に沿って曲がるはず。それでアニメ版で古橋さんが本当に曲げてくれたんです。なのに誰も気づいてくれない（笑）。それこそ本当に相対論的なことを言うと、曲がっているのかわからないぐらいの曲がり方。でもアニメは記号での表現ですから、目で見て分かるぐらいに曲げてやっているんです。そこを誰かが「曲げ過ぎ」とツッコミをいれるかなと思ったら、誰も何も言わなかった（笑）。

ほかにe.p.7では、どのような作業を中心に行っていたんですか？小倉 e.p.7の段階では、ほぼ手は離れていました。絵コンテ的にはe.p.6もほぼ並行だったの。私の作業が忙しくなるのは収録時ですね。専門台詞や

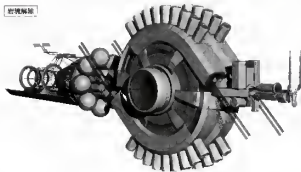
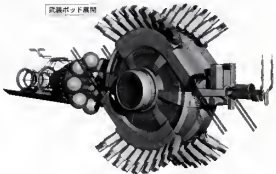


メガロニカの武装ポッド 小説版原案

「メガロニカの回転居住区の外周に「かたつむりの殻」のように装着されている岩塊を、コロニー建造の資材へと分解加工するプラントが設置されているんです。メガロニカが「コロニービルダー」と呼ばれる由縁なのですが、一方、物語の終盤で岩塊が割れると、実は巨大な移動要塞だった……というのを企画段階の設定でした。小説での描写が具体化するうちに、福井さんから「岩塊が外れると、そこから強力な武器が出てきてはいい」との案が来ると、そこで思案し設定を起したのが武装ポッドなのです。円筒状のモジュール1基には、メガ粒子砲や各種弾頭ミサイル発射器など、造洋艦に匹敵する兵装を装備。武装ポッド36基全てが展開すれば、死角のない防衛と攻撃力で、艦体規模の戦力にも対抗できます」(小倉氏)



武器ポッド展開



武器ポッド展開

新たに宇宙世紀の 設定を継ぐのは誰か？

—— 完結後に、福井さんとはどんな話をされましたか？
小倉 感想で言うと、見た後はあまりの情報量で頭がもういっぱいだよな、という感じでしたね。これを7本まとめて見るヤツもいるんだろうけど、気が知れないよね、絶対に吐くんじゃないかって(笑)。処理しきれないくらいの情報密度ですからね。

でも試写会などでDVDを観てくれた方には「ガンダムファンでいて良かった」と言ってくれた人が多かったんですよ。それこそ「機動戦士ガンダムⅢ めぐりあい宇宙」の最後に「次の世代に託す」というメッセージに応える形で、「UC」はまさに次の世代が作ったガンダムとして、ファンへの最高の贈り物になったんじゃないでしょうか。

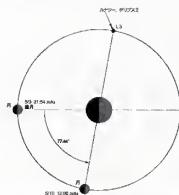
作品がイメージ的に1ツチになり過ぎなかったのもよかった感じがしますね。小倉 福井さんとの話で「作り手が観客を顧みず好きで作っているんだ」というのが観客に見えた途端に離れられ

位置関係設定 機動戦艦 第1回

1 【開始設定】

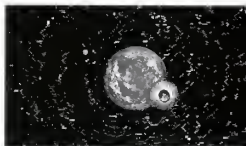
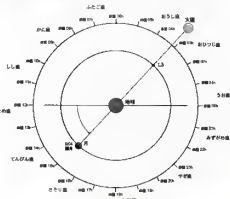
■11月10日0時30分の位置関係
 11月10日0時30分は、5月11日に半年になる日である。
 グリプスはほぼ半年前から太陽光を受けることになる。

位置関係がモニター上に表示されたら、逆光受けは可能。



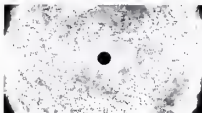
太陽、月、地球、グリプスIIの位置関係 (小説版)

宇宙船やMSが宇宙で位置や方位を知るためには、天測航法も使用する。『北極星の方向』や『〇〇座の方向』などの台詞に表れるが、佐山善則氏がデザインしたモニター上の表示にも活用された。



逆光で出現するグリプスII

福井晴敏氏のイメージは、『佐賀巨神イデオンの』最終兵器ガンダム・ロフ。『太陽を背に逆光で浮かび上がる不気な影』という劇中イメージは、アニメ版にてインパクトのあるイメージで映演化。設定考証の成果としての面でもある。



メガラニカからの月の見え方

ep 7でのインダストリアル7の位置から見た月の見え方。
 アニメ版での位置設定では、月の北極面が見える形になる。



てしまうんだと。もつとと言うと、ファミリィ向けくらいの作り方をしないとメガヒットになるわけないだろうと。
 「そこが『ガンダム』というコンテンツのバランスの難しさのような感じがします。知名度のあるコンテンツであつても、あまりコアになり過ぎてはいけないという感じだ。
 小倉 その意味においては、たとえば『新世紀エヴァンゲリオン』は成功していますよね。同じようにコアが戦うアニメでも、やっぱり『ガンダム』の方が泥臭くて、一般層に訴求力のあるファッショナブルな作品ではない。
 でも同じファッショナブルでも、中高生のアニメファンだけにヒットするようになる作り方だとあくまで一過性のものになってしまう、きつと『U.C.』のように長く見てもええるコンテンツにはならず、卒業されちゃうようなタイトルになつてしまふでしょうね。そこが難しい部分なのだと思います。
 こうした部分は考証にも影響を与えているんじゃないかな。
 小倉 例えば劇中のミラタリ表現については、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』での表現まで控える。これよりミラタリ方向へはこだわってはいけない、という指針が福井さんから提示されていた、観客が許容できるマニア度合いを測つていたんです。僕自身も福井さんの作品を鑑みて、広い層に支持されるには、遅く昔の第二次世界大戦での戦争を美化した思ひ出のイメージではなく、一般の観客や視聴者が現在ニュースなどで観る。戦争でのミラタリ表現だろうと設定を用意して

設定資料集

機体設定:『コロニーレーザー』

機体設定:『コロニーレーザー』

1 『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

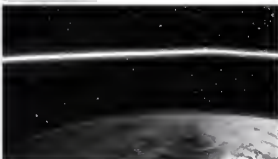
機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

機体設定:『コロニーレーザー』の機体設定

グリプスⅡを隠す位置
(小説版)

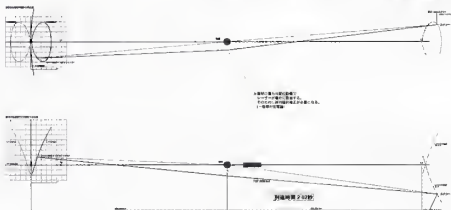
まず「機動戦士Zガンダム」の経緯で
のグリプスⅡの位置を再検証した上で、
どこへ移設したかを考察。グリプスⅡ
の修復を地球連邦は極秘裏に進めたい
はずで、月や地球、どのサイドのコロ
ニーからも観測されない位置というこ
とで、ルナツーの裏側が最適だった。

重力の影響で曲がるレーザー



グリプスⅡの射線 (小説版)

ルナツーは地球を挟んで月と等距離に真反対の位置にあり、その真
側からのコロニーレーザー「グリプスⅡ」の砲撃距離は実に80
万キロ近くになる。射線を伸ばすと地球近傍を通るため、地球の重
力場の影響でレーザーが僅かでも曲がるかも? と固から発想した。



いました。

今を生きている人たちの作品でないとい
けませんからね。

本作に参加されたことは、どのよう
な影響がありましたか?

小倉 僕がこだわっている紅茶が、e p
3, e p 5で「オット」が淹れていた紅
茶」という設定でノベルティギフトとし
て出たんです。打ち上げのお土産とし
てオットー艦長からの「諸君こそ尊厳」的
なメッセージが入っているものが配られ
ていたり、横浜のコンサートでも配られ
ていましたね。

思わぬ発展を遂げましたね(笑)。

小倉 これはグレートメカニックさん
のおかげでもあるんですけど、こうしてク
ロースアップされたことは、設定考証
という仕事を広く知ってもらうためには
有り難かったですね。また「U.C」関連
のイベントなどにも出させてもらえ、後
進のためにもステータス上げることが
できたかなと思います。ガンダムカフエ
でのトークイベントでは始発から並んで
くれる方もいて、本当に有り難い限りで
す。「U.C」に企画から参加できて本当
に良かったです。

欲を言えば、e p 1の冒頭部分のカ
フエを描いたのは自分だったので、e p
7の最後のカフエも描ければ、美しい形
だったかなと思います。ただ、まあ欲張
り過ぎかな(笑)。ただ、気分的には、
保守本道の宇宙世紀ガンダムでここまで
SF的なイメージがやれたという達成感
があって、これでガンダムを卒業できる
みたいな気持ちです。

さて、次に宇宙世紀の設定を継ぐ人は
誰なんだろうね(笑)。

藤江智洋

Tomohiro Fujie

『CGディレクター／モデルスティーバイザー』

CGが構築する『UC』の基準

Profile

藤江智洋
株式会社サンライズ所属。『機動戦士ガンダムUC』のCGディレクターを務め、本誌以外にガンダムフロント東京のアトラクションDOME-Gの上映映像も手がける。過去には『機動戦士ガンダムSEED』『GUNDAM EVOLVE.』『ケロロ軍曹』などに参加。

『機動戦士ガンダムUC』の重厚な映像世界を支えるのは「細部へのこだわり」だ。

例えば、コックピットや格納庫の自然なスケール感を出すために、ガイド用のCGがわざわざ用意されている。

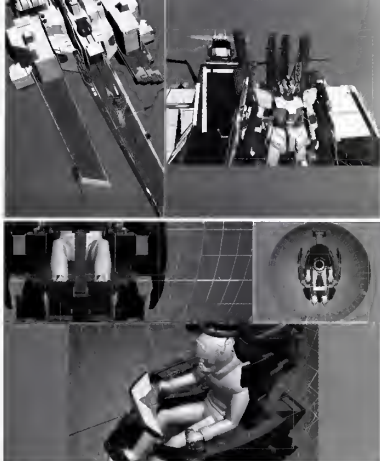
そのような、決して派手ではないが効果的なCGの用い方にこそ、『UC』という作品の本質が表れているとはいえるだろう。

※「GREAT MECHANICS DX26」（697公開前）に掲載された、CGディレクター・藤江智洋氏へのインタビューを特別掲載！

CGをガイドとして活用すること

——本作のスタート時、どのあたりまでCGを用いることが想定されていたんですか？

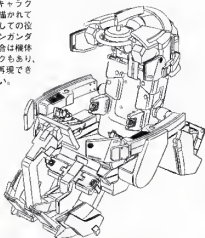
よくあるパターンでは、まず戦艦とコロニーですね。そして『UC』ならではの要素がMSなどのコックピットシートでしょうが、『ガンダム』シリーズは通例上必ず椅子は出てきますし、コックピットの空間、キャラクターとシートの対比がどうしてもマチャチになってしまう状況を、なるべく統一させたいという意図でした。



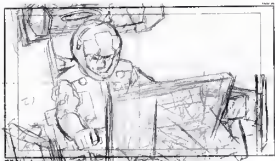
CGガイドの例

シートCGガイド

シートのCGモデル。キャラクターが採集した状態で描かれており、作面のガイドとしての役割を果たす。ユニコーンガンダムのコックピットの場合は機体に合わせた変形ギミックもあり、これもCGでなければ再現できなかった所かもしれない。



デザイン画



CGガイド



シート解分CG



そこで「では、CGでなるベイクタリみたいなものを作りましょう」という流れになりました。

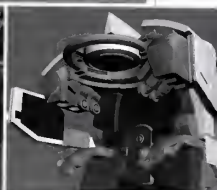
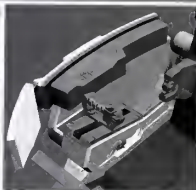
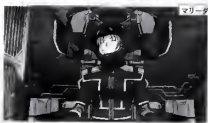
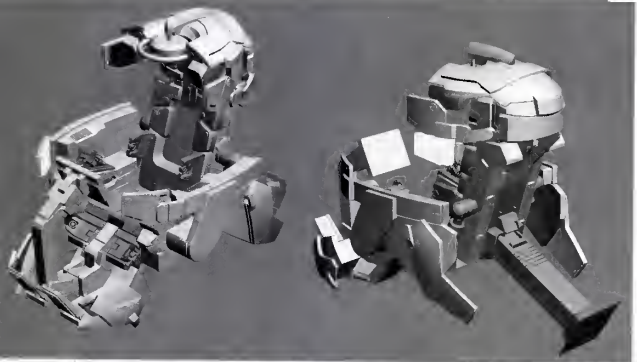
ある程度基準を作るという感じでしょうか？

そうですね。キャラクターがシートに座った時に対比がおかしくないようにするための基準ですね。例えばバンシイのシートに体格の違うマリィダとリディが座ったとき、作面では描き手によって似た体格で描かれてしまう場合があります。マリィダは女性ですが、一方でリディはバナージよりも背が高いガツリした軍人。肩幅も違いますが、そういう微妙な違いもちゃんと描けるようなガイドですね。

ある種、これまでなかなか来ていた部分をきっちり決めるのが本作らしいです。別になあにはしてませんが(笑)、その部規対比からチェックして作画を流すのにもまた時間がかかりますからね。「まず落とし所としての基準が欲しい」という話ですね。アニメ的な味は、気持ちいいから当然アリだと思うんですが、「UC」は対比はしっかりやろう」というスタンスなので、こうした形でやっています。

CGの特性を使った素晴らしい方法ですね。

そこでまでCGを使わずに作る選択肢もあったと思うんですが、「CGのガイドがあるなら、その決めごとでやっていこう」と、逆に作画さんの方がルールを活用しようという感じになってくれたのが大きいですね。「こんな使えない」ではなくて、「あるんだから、それに沿ったやりやういやる方でやっていこう」ということで、そこでCGも歩み寄るし、作画も歩み寄るという相乗効果が生まれていると思います。



違いが分かるバンシイのcockpit

女性のマリータと、がっしりしたリディという、体格の違う人物が乗るバンシイのシートは、ガイドとしての役割がもっとも有効な点。この世界に存在するものとしての基準を明確にするCGは、実写における大道具や美術的なスタンスになるのかもしれない。

ガイドがあるから 見えてくることもある

ep 8の格納庫の描写も、CGのガイドが作られたということに驚きました。そうですね。大体アタリ用として使える程度のMSのCGモデルも作ってあるので、それをガイドとして使います。

MSの大きさも微妙に違っていますね。MSは、ただ人型のものが立っているだけでは、ガイドにならないんです。クシャトリアだったからクシャトリアの巨大なポリューム、ジェガンだったからジェガンの肩幅

——そこはパートごとの協力が必要な印象ですね。

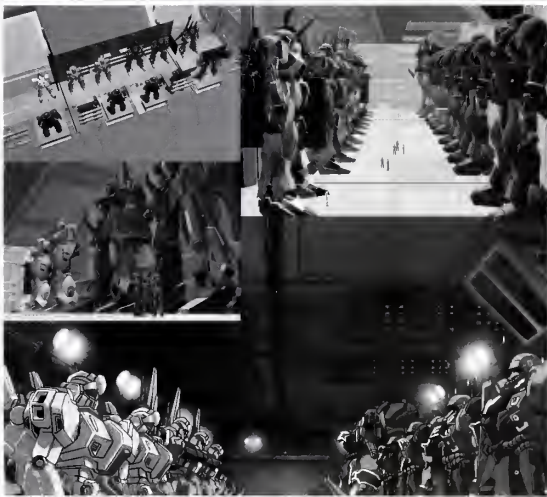
はじめの打ち合わせからCGスタッフも参加させてもらって、「コックピットシーイング」に聞いているところとか、「ガンダムの変身カットではこうやっていこう」といった感じで、スタジオ内でメインスタッフ同士がいつも打ち合わせてきたのが大きいですね。

そもそも本作自体が基本は作画の良さを出さうという感じでスタートしているところもあって、当初はCG側がそれと合わせるというスタンスで入り始めたのですが、今は打ち合わせでも「CGだったらこういう風になるのか」という話も出ますし、あと玄馬(宣彦)さんや(高橋)久美子さんも「CGでできること」をとても理解してくださる。

そこで作画側がCGの良さを引き立てるようなやり方に歩み寄ってくれ場合もあって、ちょうどいいバランスという感じになります。

MSガイドとしての役割

ここでは様々なCGガイド使用例を挙げた。コックピットシートとは異なり、作画用ガイドとして徹底しているシーンもある。わかりやすいのは、一番下に掲載したep 6におけるネエル・アーガマの格納庫シーン。MSはご存じのように各機体ごとに特徴的な大きさの違いがあり、プロポーションも異なる。これまではある種作画サイドに託されていたが、ここに明確な基準を置くことを重視するのが「UC」という作品らしい。CGとして表面には出ないが、実はCGとしての技が活かされているカットである。



ングだとかを、なるべく再現したいので、それ以外の部分は極力手がかららないようにしています。

— グルグル回っているシーンがかなり出てきますよね(笑)。

— そうです(笑)。一番グルグル回っているのだからやすい例です。e p 5の時に、ユニコーンガンダムがギリギリミシシながら変身していくシーンですね。あれはユニコーンガンダム自体は太陽を背にして普通に落ちていたんですけど、カメラがグルグル回っているんで、ギリギリして変身しているように見えます。

— 最初は「最低限変身のギミックを見せられれば良い」というお話だったんですけど、e p 5もそうですが、普通にアクションして変身するようになってしまつて(笑)。もうe p 7なんて大変なことになっていきます。

— 最初はe p 1のような変身が毎回入るみたいなそんなイメージだったんですけどね。

— お決まりのパンチカット的な感じでいいという話でしたね。でも、「もうちょっと行けるかな」「もうちょっと行けるかな」という感じで(笑)。急にグルグル回り始めたのは、e p 3でアフロバットが始めたところから。e p 2まではカメラがグルグルと回ってアップで見せていただけだったんですけど、e p 3ではバック宙しながら変身と激しくなりました。

— e p 5やe p 6になると、何かアクションをしながら変身してきますからね。e p 5はガラシエールを引っ張りながらとか、変身と演技がセットになりました。そしてフルアーマー・ユニコーンガンダムは、ほとんどCGになりました。

— 元々カメラ密度の高いユニコーンガンダムに、武装が山盛りですから、そのままだとちょっと複雑すぎて、作画では難しいという話です。

— ただ動きはそれほど派手ではないので、CGでやってみよう。初めは「手前のガンダムは作画で、背中に背負っている武器だけCG」という話があったんですけど、でも、どちらにしろ1回CG側でアニメーションを付けたらいいかなというので作つていたら、「このままだで行く」という話になって(笑)。

— 実際にe p 6を見ようと、CGでも違和感なく見えますね。

— そう思ってもらえたら非常にありがたいですね。そこはカットの数や、見せ方次第でしょう。

— e p 6も完成して飛んでいるだけに思われるかもしれませんが、結構手間がかかるものなんです。CGアニメーターの方が上手なので、うまく見せられていますけど、カット数がいっぱい増えて「フルアーマー」をたくさん動かさないととなると、無理があるですね。やっぱりキリとなるカットにメインのスタッフを配置するのがクオリティの点からも限界だと思えます。

CG、作画の垣根なく1本のフィルムとして取り組む

— 臨機応変にCGと作画の配分が切り替えられる、というのが本来的な理想ですね。その点はスタッフに相談して、CGでいけるならやってみる、無理そうなら作画さんに置き換えてもらう、という相談もしますし、そこは臨機応変ですね。

— たとえばe p 5では、ユニコーンガンダムが変身してガラシエールのグリップを引つ張る……という時は「ガンダム本体はCGで、手だけは作画で、その代わり、CGで繋ぎ目はパレオのように処理する」というような、ハイブリッドな作り方をしています。

— それこそCGは「見せるために撮った映像を作る」という印象だったのですが、こうした裏方としてのCGというスタンスもあるんですね。

— そうですね。「おれのCGを見てくれ」という方には「なんでそんな義理をやっているの?」と思われてしまうかもしれないですね(笑)。でも「UC」はそもそも最初からガイドとしてのCGが要求のひとりで動いたから、CG班はガイドありきで動いています。

— CGの良いところを引き出せるよう意識していますので、ガイドを出すときは決まっています。ただ「反対側から見たらこうですよ」という資料も追加で出すようにしています。

— たとえば「もうちょっと引いてみると、ここにはもう1体MSがいる」とかがわかるような、そこで「じゃあ、ちょっとだけMSを入れ込んでみよう」といったアイデアが出てくることもあるんです。何パターンも案を出してみても、よりベストな案を探っていくのです。

— 要望されている部分は果たしたうえで、それで最終的なガンダムの変身と、画としてもしっかりやる部分はやるというところですね。それはもうスタッフみんなの性格によらぬのだと思うんですが(笑)。

— CG班の方々はe p 1からずっと同じですか?

— 主要スタッフは一緒です。もう「UC」を担当する制作作品から、ずっと一緒にやっていたメンバーなので、勝手も知っています。ですから「今度UC」ではこうやって、こういう話がスタートからできるの、やっぱりやりやすいですね。

— また同じチームで続けていくのはノウハウも溜まります。「UC」にしても、いくつCGのガンダム作品や、他のサンライズ作品をやらせてもらって、経験値が溜まった第一段階として「UC」に関われたのは、良いタイミングだったのかな、と思っています。

— e p 7でのCGシーンも楽しみにしています。— お話に出たフルアーマー・ユニコーンガンダムもそうですし、もししたらパンジー・ノルンも。あとはこれまでガイドで使ってきたMSをCGで登場させてみようという話も出ています。

— 確かe p 6のフルアーマー・ユニコーンガンダム発進シーンでも少し登場していますよね。

— そうです。ネエル・アーガマが立体的に後ろに下がっていくので、作画で追いかけていくと、どうしても張り付いているような画になってしまいます。そこであのガイドMSたちを使おうと。

— あとはe p 6でシャトルを守っているジェガンも、実はCGが混ざっていたりするんです。こういうところでテスト的にやってみて「大丈夫だね」という話になつて、「じゃあ、e p 7で活躍させてみようか」という話ですね。

— 主役というよりはモブとしての扱いですが、そういう細かい部分が見てもらえると面白いかもかもしれません。

ユニコーンガンダム デストロイモードへの変身

ep1



ep2



ep3



ep4

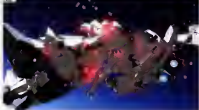


ep5



ep 1における宇宙空間での変身シーンはほぼ素立ちの状態でのデストロイモードへの変身プロセスの基本となった。当初はこのシーンをバンク的に使う予定だったという。だがep 2からep 3にかけて徐々にアクションが付き始め、デストロイモードへの変身にも演出的な意図が込められていく。

ep6



ep7



ep 5では特に演出的な要求が多い変身シーン。ミネバ救出のキリミ変身をはじめ、クライマックスでデストロイモードでガラランシェールを引っ張り上げる様は、演出に変身が組み込まれた最たる例だろう。パナージに呼应し、極めた力を発揮するプロセスとして、変身シーンが機能する。

ユニコーンガンダムのモデリングは、当初からシリーズを通して使用することを想定して作りこみが行われた。こうした風みは人的にも予算的にもコストに大きな影響を与え、CGならではのメリット。モデリング出身の藤江氏ゆえの配慮だったといえる。写真左がep 1用モデル。右がep 3用モデル。装備が増えているが、本体のデータは25%軽量化しているため、全体のデータ量は低くなっている。



壊れ



通常



ダメージ表現についてもCGでガイドが製作される。

『ガンダムUC』の クライマックス ——デイスブレイデザイン・佐山善則完全解説

Director of "Gundam UC"
Examination from
Monitor Graphics
Display Design,
Washington Sawyer
Perfection Commentary

『機動戦士ガンダムUC』の舞台である宇宙世紀を、劇中の様々な画面で表現しているのが佐山善則氏のモニターグラフィックスである。そこには兵器用の情報表示だけではなく、宇宙世紀の人々の暮らしという部分まで垣間見えるものである。ここではe.p.7のモニターを佐山氏自身に解説していただく。

モニターグラフィックスから見る



ユニコーンガンダム・空間コンソールの変化

「図と表示されているのは心拍数です。これまではデストロイ形態となると心拍数がつねに170を越える方向で数値化していましたが、通常より心拍数が下がっていることで、バーナージが怪しみを覚いた状態状態にあることを表現していると同時に、ユニコーンに込められた思いに行き届いた状態ともいえます。ここであえて心拍数を入れた意味がようやく説明できました」(佐山氏)

第三形態



最終形態モーション途中



「羽根」(最終形態)

最終形態のために
用意した隠し玉

e.p.7で最終エピソードとなりましたが、どのような作業がら進められたのですか?

佐山 ユニコーンガンダムの最終形態で登場した、空間コンソール用の追加デザインですね。これはe.p.2でデザインした段階から、最後は「羽根」が出現するというアイデアを自分なりに想定していたものです。「最終形態にはモニターの拡張用コネクタを利用したい」という話はe.p.7の打ち合わせでも提案しましたが、はじめはボカンとされてしまいました(笑)。

玄馬さんにe.p.7の話をうかがった時、「さすが佐山さんだ!」と、おっしゃっていましたね。

佐山 やはり5年近くも経つと、全員がアイデア自体を忘れていたようで「面白いけどさすがにもうコンテで見せる場所がない!」みたいな(笑)。そこから2転3転して、今のシーンに落ち着いた感じですね。羽根が展開したとき、光粒子が生命体のように舞って消える感じを入れたのですが、ほとんど見えなかったです……。

バーナージが覚醒し、空間モニターに翼が表示されるのはドラマチックでした。

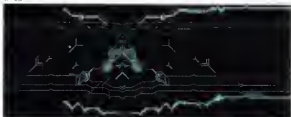
佐山 実は元データはレイヤーが百以上もあるのですが、まずグリーンに変える段階が一苦労でした。単純に色を変えるだけでなく簡単な方法はありますが、個々の色のバランスを細かく調整するには不向きなため、結果的には個々のレイヤーに対して地道に調整していく方向で処理しました。

レイヤーごとに、最終形態であるグリーン系統に合わせて調整されていくんですか?

前面



後面



シールド



ユニコーンガンダム 全天周モニター (ep 7) & シールドアイコン

「ユニコーンガンダムのシールドはファンネルではないので、アイコンとしてもファンネル表示とはなっていないんです。当初は必要なのかという話はあったのですが、実用さのほうから入ってほしいという要望があったようです。登場色体はカットだったのですが、気がなかった人はいないのでは」(佐山氏)

「ユニコーン最終形態の後方モニターは、Y字形状が各所に入っています。これはデストロイ用のエフェクトで飛び交うY字の光に合わせた感じですね」(佐山氏)

バンシィ・ノルン デストロイモード

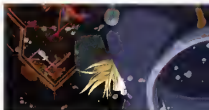
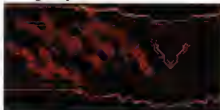


バンシィ・ノルン 空間コンゾール&全天周モニター (警告)

「リディのバンシィがダメージを受け、モニターが次々と死んでいくシーンに使われています。エフェクトではほとんど見えなくて、あくまで予備で、両手に現出をうながす表示を入れてほしいというオーダーだったので、セブンを意識した表示を作成して盛りこんでいます」(佐山氏)

「バンシィの最終第三形態用のモニターは、流れとして必要かどうかという話はあったようです。結果的にラストシーンだけグリーンに差し替えています」(佐山氏)

emergency



第三形態



最後の瞬間のために 全体のトーンを落としておく

佐山 そういう事になります。同色変換ではなく、深みを加えるため濃度や明度も微妙に落とす調整をしています。それが終わったあと、バンシィ・ノルンもコッポツすべて処理しました。ただ、バンシィ・ノルンの空間コンゾールはオレンジ系で、ユニコーンガンダムの赤系とは基本色が違うため、最終的に同様のグリーン系に認識してもらえないように、調にユニコーンガンダムのデーターを置きつつ調整したんです。レイヤーの位置や数が変わるため、モーションデータは再構築が必要になるため、モーション素材は流用が効くよう意識しましたね。

最大の見せ場だと思いますが、特に重視したポイントは何ですか？

佐山 ユニコーンガンダムの空間コンゾールは作成段階から少し明るさを控えるにしているのですが、これはSDR7のユニコーンガンダム覚醒時の表現を担っていたともいえます。ラストにオーラのうちに光るシーンにインパクトを持たせるため、あらかじめ明度を抑えておき、グリーンもなるべく目立つ場所には置かないようにするという段取りをデザイン段階から立てていたのですが、結果的にはエフェクトが続くとバナナがオーラで隠れてしまったため、残念ながら出現時だけに処理を加える方向に落ち着きました。

小説では最後にグリーンになることがわかっていましたが、どの段階から用意されていたのでしょうか？

佐山 EPSのラスト付近で、少しだけグリーンになりますよね。あの段階で色に関してはすでに調整してありました。



ネオ・ジオング 空間コンソール

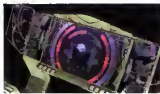
「ネオ・ジオングの全天候の複合モニターです。中央の全周リング部分にはバーコード風の半透明メモリが3層でスクロールする感じになっています。この機体では目録の必要性がほぼ無くなっていましたので、モーションの再生を工夫できればと想って作りました。これはモーションを見てもらわないと、面白さがあまり伝わらないかもしれませんね」(佐山氏)



ネオ・ジオング フォーカスウィンドウ

ローゼン・ズール サイコ・ジャマー用モニター

「最初はサイコミュモニターを入れるという指定でしたが、スペシャルな機体とはいえない一般機用のOSにニュータイプ用の脳波計が表示されているのはおかしいので、サイコジャマーの設定を生かした別の目的のモニターとして、ジャミング状態をグラフィ化した表示として作成しました。個々のジャミング電波の強度のようなイメージで計算するという設定で、形状変化に際してもモーションと背景シンクさせる方向で処理しました。たぶん、素材が足りずまで苦労したかったため、冷や汗ものでした」(佐山氏)



シルヴァ・バレット メインモニター (本編未使用)

「これは作成したものの、残念ながら本編では使われていません。ユニコンガンダムと同様、ビスト財団が所有しているMSということで、左右の表示部分でeop 1で使われていたユニコンガンダムテストバージョンの延長上のモニターとなっています。また、特が選り好んだため、ビスト財団風の自機として差し替えています」(佐山氏)



「他のモニターとの明るさを比べてみたくなりですね。」

佐山 「そもそも『マクロスプラス』でモニターをはじめた当時は、かなりコントラストのハッキリした色使いをしていたのですが、『アニメマックス』と『渡辺(信一郎)監督からたびたび言われて、そこから次第に明度を抑える方向にシフトしていった』という、それ以降に参加した『マクロスゼロ』でもその癖がなかなか抜けてなくて、監督からも『佐山くん、画面が暗いよ……』と言われ続け、最終的には本ガボジ反転までされる始末(笑)」

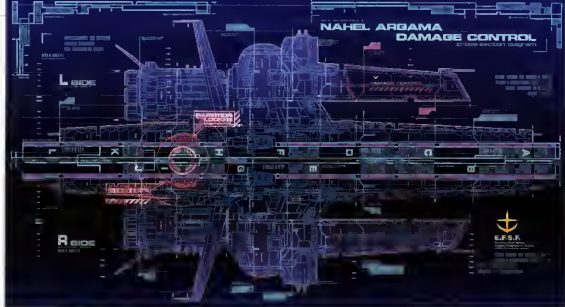
その反省も踏まえて『UC』では初期段階から全天候スクリーンも若干明るめに作成した上で、100%の明度で合成していたのですが、eop 2制作時に安馬さんから「なるべく背景に目線を向かせたいので、明度を少し抑えられないか」という趣旨の提案がありました。

eop 1にてガンダム世界の全天候スクリーンを再表現するという役割は、すでに果たしていたので、場面にあわせて合成テストを重ねた結果、eop 2以降は55%表示で定着しました。eop 7ではドラマの重さに合わせて再調整して、当初の半分まで抑えています。

結果的には作品テイストやシーンに合わせて調整するのが得意という事ですが、作品ごとに認識や感覚を切り替える作業は意外と時間がかかりますね。個人的な好みは、美にある表示は手前にくくって何となく見えるだけで、アツパになったとき初めて表示や本来の明度が認識できる程度なんです。

新機体で言えばネオ・ジオングのモニターは新規で記されたのでしょうか？

佐山 当初は「シナンジュと共有」という判断でしたが、最後の機体なので「正面は流用



ネエル・アーガマ



ダメージコントロールモニター

「今までは全体図では見えにくいという観点から、片側ごとに必要箇所を感じ取りました。ep 10のころは厚み表示で画面の4分の1くらいしか見せていなかったのですが、ep 6では設定として、表示は上下にも存在するという説明も兼ねてスクロールさせました。ep 7は後方中央の海自がMSに破壊された状態を見るため、余白を表示させて1枚でも表示は可能であることをさせていますね。実際には素材に手を入れて全体像として作り直した感じですが、実はこの表示は出てすぐに通信モニターが重なるので、一瞬しか表示されないのですが(笑) (佐山弘)

EWAC ジェガンの解析データ

「EWACジェガンが破壊されて船体の配置を解析し、ネエル・アーガマにメタデータを繋ぐための情報を提供しているという設定です。モニタージュを作成した段階では何もない状態から始まる予定だったのですが、何故か半端では無い状態が実現した。何故か実現したと思わなければならない。そこにモニター表示が重なっていくことで「MS目録だったのか」という仕組みをしていたのですが(笑) (佐山弘)

でも後者は「覚えませんか」と提案しました。機体のコンセプトに合わせて後光を背負った感じというのでしょうか……(佐山弘) 近い雰囲気にして、外観と共通性を持たせる方向でデザインを進める流れとなりました。ただ、フロントルが厚みでいるのでほとんど確認はできません(笑)。

とりあえず今までの通う雰囲気であれば、視聴者にもパージョアップしたと受け取れると思ったので。シナジューのモニターも、以前より表記されているOS パージョが少しだけ上がっています(笑)。

モニターの作業中に、ネオ・ジオングのデザインは完成したときに初めてみました。佐山「一般で発表されたときに初めてみました。ある程度ウワサは耳にしていたので、ネオ・ジオングのラフ面、すごいことになってるよ」って話は間接的に聞いてました。「背中」に後光がある、お祭りの雰囲気というデザインの方向性だけを頼りに仕上げた感じですね。

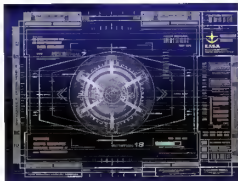
最終的に話の流れとも合った感じになりましたね。

佐山「あとネオ・ジオングのコンソールに表示されているサイコミュモニターは、ep 5のクシャトリヤの表示を改修しているのですが、じつはep 5の時点より、この最終版でフロントルの覚醒した脳液を見せるために用意していたものなんです。

モニターを作るにあたって「ニュータイプってなんだ？」という自分なりの疑問があったり考察していたところ、女性の第六感というのがありますよね。最近の研究だと通う説も出てくるのですが、右脳と左脳の信号を伝達する脳のサイズが男女では違っていて、一部の脳だけを活性化させて考察する男性に対して、女性は脳全体を介して脳全体を使うた

メカニカル監視モニター

「インダストリアルアアのライフライン表示です。電線などの移動ルートやガスや水漏など、いろいろなライフラインを図形化したという設定です。その中で人口の分布などの特殊の密度を赤のサークルで表示しています。スライドに合わせて赤線に少なくなっている、過剰地区より下にはまったく人影が無く、サイアムのいる島下層だけに小さく表示されているという内容です。移動手段もコロニー内なので、地球と違って縦横無尽に路線が増えていくのではなく、建設段階からの計画性を要する左右対称のラインや、一定距離に置かれた放射状の路線内を線由して、それぞれ行きたい場所に向かうというイメージです。ある程度の区画で区切りを設けているのは、緊急時にあける種別や禁止区域の設定が容易だということ考えからです」(佐山俊)

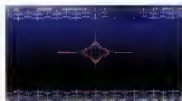


ブリッジ レーダーモニター

「今まではメーブル・アーガマに向かってMSが接近してくる表示でしたが、これはメノフスキー粒子下において先遣隊が橋脚に出て機銃を目標に設定しているシーンなので、固定画面では距離感が得られず距離感が足りないため、画面をスライドさせる方向で対応しています。目標範囲を表示して、MS数の情報だけを半端なつづきで表示しています。距離的に判別までは不可能なので、全部アンノウンになっています」(佐山俊)

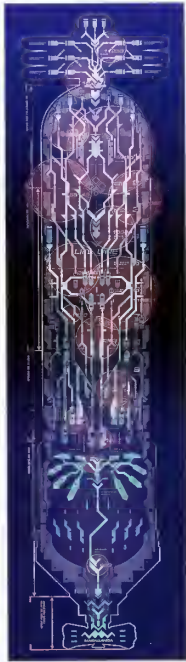


通信モニター



対空戦艦の照準モニター

「メーブル・アーガマの戦艦モニターです。これはap 6Cに出てきたセーラムレインビーム用に使ったものを色変更して使っています」(佐山俊)



め、鋭い勘が働くという説がありました。

これをヒントにして、他人より左右の脳の交信能力が高く、全体が一体化した状態になれば、想定外の鋭敏な感覚が生まれる可能性もあり、その状態はニュータイプと呼べるのかもと思いましたが……。ではその状態を脳波として表現した場合、どんな感じに見えるのか？ ストレートに脳全体が活性化して光る処理では後半はだんだん明るさが増すだけになってしまうので、戦闘状態では右脳と左脳関係なく集中した方向に対して脳波が活性化するモーションを作成して、ラストの覚醒したフロントラルとの差別化をはかりました。

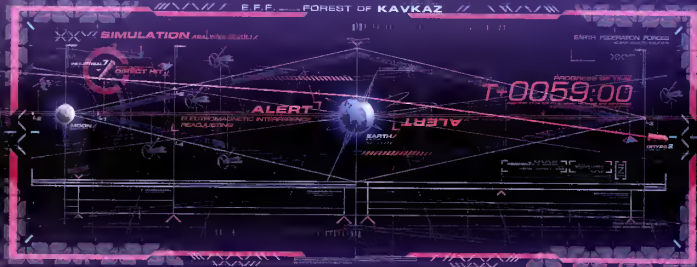
ニュータイプの脳波を再現すること

「フロントラルもニュータイプとして覚醒していた可能性が示されているんですね。

佐山 e p 5 においてマリィの強化人間としての脳液には、洗脳の影響として飛び石的に雑念成分を加えていて、序盤のフロントラルにも同様の処理を入れています。ただ、ラストカットでは、気付いた人はほとんどいないと思いますが、脳液が左右対称で共鳴しているんです。純粋なニュータイプはほとんどないの共鳴を受けて覚醒した状態を表現しています。ここで真のニュータイプとなる悟りを開いたというイメージですね。

意外と以前のBにもヒントがちらばめられていたんですね。

佐山 そうですね。一方で再利用したものもありました。「カフカスの森」のモニターデザインは、もとよりe p 4 のシャノンプロ用を意識していたコンセプトで、デザイン自体はすべて終わっていたのですが、結局コンテの段階で1カットしか映っていませんでした。



グリプスII発射後のモニター

『U.C.』では4度目の作成となる宇宙軍ですね(笑)。今回はコロニーレーザーを撃つための構造物を分けて早く見せたいといけなかった。コロニーの軌道は無くして月の自衛圏も狭りきって単純化しました。地球の重力の射撃でレーザーが3度曲がるという事実に合わせて手動コースも廃れています。元のデザインでは地球下方を通過してインダストリアル7に到着するコースでしたが、機銃のオーダーに変更されたため、バランスを微調整してあります」(佐山氏)

『カフカスの森』



すがにもったいなくて、後半どこかで使えればと思いつくことにしました。

その後e.p.7で「カフカスの森」が登場した際に、コンセプトを再利用しています。通常の連邦ライン、ゼネラル・レビルにみる連邦の別勢力をあらわすグレー、シャンプロのコンセプトだった三角形の羅列をビビ財団のテストとして融合させて、現行の連邦とは少し違った雰囲気仕上げています。

e.p.7まで佐山さんにお話をうかがってききましたが、こうしたこだわりが結果として作品に厚みを出している気がします。

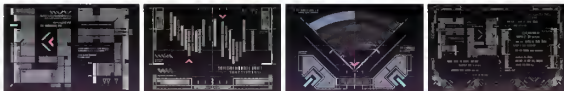
佐山 そうなっていれば嬉しいのですが……。いまでも多くのシリーズが作られ、世界観や時代背景にあわせて無数に作られた設定や名称、スペックによってガンダム世界は広がりを持ちつつ、雑踏等による解説、補足事項も大層に存在していて、いつしか全体を把握するのも非常に困難になってきました。

また、この世界観の構築段階だった頃より、新しい試みに関しては多くの制約を意識することになるので、自由度は減ってしまった感じはしますね。作品内でそんな隙間を埋めるには、やはりモニター表示が最適な媒体ではないかと思えます。

逆にファンの方は目が肥えてしまうのではないかと懸念しますよ。

作品のコンセプトにあったモニターを考えていく

佐山 今回は5年で7本だから何とかできたというのはあると思います。これがTVシリーズだったとしたら、この作業内容ではおそらく体力的に1クール程度が限界だったでしょうね。これでもe.p.4あたりは相当大変で、そこからモチベーションを回復させるのにか



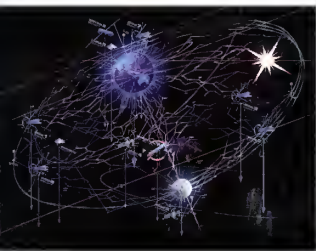
グリブスII管制モニター

「グリブスIIの出力や軌道データなどの設定は、事前に小倉さんが作られていたものを使用しています。資料館の企画展示のときは、アラートの警報と対応には少しミスマッチと指摘されています。これはコロニーレーダー（警報）にもなるような設定が、途中の調整がまだ進んでいないため、現状はあくまで計画上の予測であるという事象と、合わせて継続した注意喚起がなされている状態です」（佐山氏）



ラー・カイルム降下時のアラート

「アメリカのシャイアム山ですね。「スターゲイト」の舞台でもある（笑）。これは実際の地形を参考に構築してあります。外ワウの表示は共有データなので、色のバランスを揃えて地図自体はかなり難めに調整しています。当初はアラートが半透明に合成されるだけで充分という話でしたが、6秒もあるカットに対して見づらく表示にアラートだけではもったいないと思えたため、追加で大きなモーションにて作成してもらいました」（佐山氏）



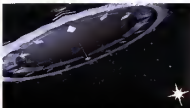
サイアムの『氷室』

サイアムのもとへの通路



「サイアムの設置場所は、回転するコロニーの外壁が組み合わさることで、一本の通路になる感じにして欲しいというオーダーでした。実は以前「カウボーイバップ」でも似たような編年をやっていたので、更に手を加えた感じに仕上げました。この表示は美術の一部ととらえて、あえてモニターのイメージと違った入射光を入れています」（佐山氏）

メカニカル再起動表示



佐山 参加当初からガンダム世界に対して、自分なりに感じていた、まだ説明されていない疑問点や、影にかくれた設定事項等、をなるべく掘り起こしてモニター表示として入れている。たいていは打ち合わせでの会話や雑談から疑問点が出てきて、盛り上がる中から面白い発見や見えてきた感じが、良い意味で無責任な冗談から出たアイデアが、リアルに落とし込んだときに一番面白かったりする（笑）。デイスカッションからアイデアが膨らむ過程を踏んだデザインは、仕上がった時の満足感や思い入れが全然違ってきます。今後は脚本やコンテの内容では表現しきれないニュアンスなんかモニター上で表現できれば面白いですね。

「U.C.」の存在は、他作品にも影響を与えて、上がったものを使う受け身の状況から、コンセプト段階から現場発信でデザインを統一しようという流れが、業界内にも少なからず出てきた感じがします。最近ではハリウッドのモニター職人が作ったものが、サイトにもアップされているのをたまに見ますが、すごい技術のわりには特徴がなくて、どの作品の表示だったのかも印象が薄いです。ハリウッドですら、もはや作品のコンセプトより派手さが特化されているような感じに見えますね。

もう少し作品ならではの世界観を優先させた一風変わった表示が見てみたいですね。「U.C.」のモニターはそこに宇宙世紀が見えてくるのが、本当に楽しみです。この世界の人々の暮らしがイメージできるような気持ちになります。

佐山 参加当初からガンダム世界に対して、自分なりに感じていた、まだ説明されていない疑問点や、影にかくれた設定事項等、をなるべく掘り起こしてモニター表示として入れている。たいていは打ち合わせでの会話や雑談から疑問点が出てきて、盛り上がる中から面白い発見や見えてきた感じが、良い意味で無責任な冗談から出たアイデアが、リアルに落とし込んだときに一番面白かったりする（笑）。デイスカッションからアイデアが膨らむ過程を踏んだデザインは、仕上がった時の満足感や思い入れが全然違ってきます。今後は脚本やコンテの内容では表現しきれないニュアンスなんかモニター上で表現できれば面白いですね。



サイアムによる放送網ジャック

「これは3Dで作成するためのラフデータで、完成図とは少し違うのですが、フィルムではちやうどハッキングされたポイントが、カフカスの島の軌道から始まっているんです。連邦軍にとっては重要な場所からと書きますね(笑)。そこからハッキングが広がって、衛星網を介して連邦の重要な地点がすべてハッキングされる形で一面していくという。オーストラリアのトリントンや、シャンパンが暴れたダカールとか」(佐山氏)



カイの番音の電話

「電話のボタンはapp 7で最終的に作成したもので、ラストにカイがベルトーチカと連絡を取り合うシーンに使われたモニターです。となりの画面は制作途中で「知らないの?」と書き添えて(笑)と書かれた状態で、後半に「やっぱり必要でした!」前までなら見ないと思います」と話すが「(笑)。時間的にapp 10のカーディアンがバナーの底面を見るシーンに使ったデータを修正して再利用しました」(佐山氏)

ユニコーンガンダム



ネオ・ジオンMS



ファンネルアイコン

「ネオ・ジオンとユニコーンガンダム側のファンネルアイコンも、それぞれ4回用いて作成したものです」(佐山氏)

「5年の歳月を1つのプロジェクトに費やしたというので、相当なエネルギーです」(佐山氏)

「佐山 もう5年分お返しですね(笑)。本当にここまで長く関わった作品は他にないですからね。それまでは長くて3年程度でしたからね。そういう作品のスタッフの一員として携われたことは光栄に思います。」

「モニター作業としても、あの物理をデザインから仕上げて、モーションまで納得するまで手を入れて作りこめる作品に出会うことは、おそらく今後においても無いと思うので、このような機会を与えてくださった福井さんやプロデューサー、スタッフの方々本当に感謝いたします。」

「5年の歳月を1つのプロジェクトに費やしたというので、相当なエネルギーです」(佐山氏)

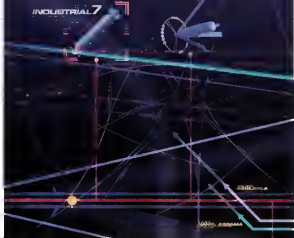
「佐山 もう5年分お返しですね(笑)。本当にここまで長く関わった作品は他にないですからね。それまでは長くて3年程度でしたからね。そういう作品のスタッフの一員として携われたことは光栄に思います。」

「モニター作業としても、あの物理をデザインから仕上げて、モーションまで納得するまで手を入れて作りこめる作品に出会うことは、おそらく今後においても無いと思うので、このような機会を与えてくださった福井さんやプロデューサー、スタッフの方々本当に感謝いたします。」

「5年の歳月を1つのプロジェクトに費やしたというので、相当なエネルギーです」(佐山氏)

「佐山 もう5年分お返しですね(笑)。本当にここまで長く関わった作品は他にないですからね。それまでは長くて3年程度でしたからね。そういう作品のスタッフの一員として携われたことは光栄に思います。」

「モニター作業としても、あの物理をデザインから仕上げて、モーションまで納得するまで手を入れて作りこめる作品に出会うことは、おそらく今後においても無いと思うので、このような機会を与えてくださった福井さんやプロデューサー、スタッフの方々本当に感謝いたします。」



インダストリアル7 周辺宇宙航路図

「インダストリアル7からレールや他の艦が、どのくらいの位置にいるかというのを表示しているモニターです。ラインが赤く点滅しているのが危険な航路ルートです。これを排除していくことで軍のルートだけが残るという内容です。あまりわからないかもしれませんが、実はここにはガンダム世界で出てきた民間会社の航路図の表示がたくさん描いてあるんです。この世界の航路を考慮すると、1部のサイドに100歳近くのコロニーが存在するなかで、地球に向かって100年ものルートがあるはずはないので、やはり民間航路のようなメインコロニーからのターミナルを経由するのが最適だと考えられます。そこから決められた路線が存在しているという考えです」(佐山氏)



グスタフ・カール コックピットモニター

「機体のジェスタを扱うため、オートでは両眼が合わないという状況下で、あえてマニュアルモードに切り替えて描いているため、手振りで描いているシーンです。ここは手振れモーションも含めて宮崎さんが監修をしています」(佐山氏)



総作画監督・玄馬宣彦による
解説と原画でプレイバック！

Commentary
by Nobuhiko Gamba

全7epの注目シーン

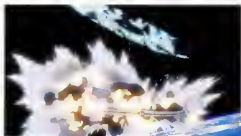
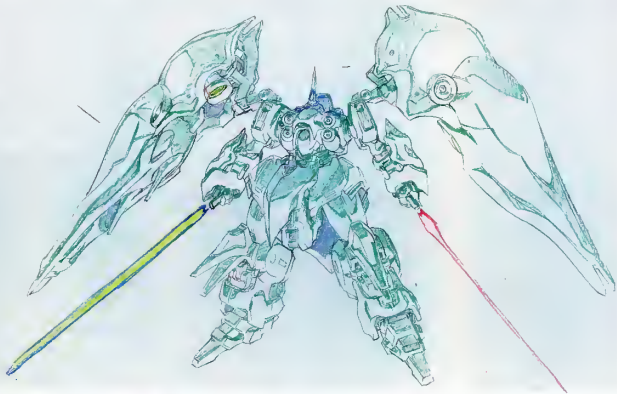
『機動戦士ガンダムUC』全編の総作画監督を務めた玄馬宣彦氏。そのメカ描写への並々ならぬこだわりは、本書22ページからのep7メカシーン解説でもおわかりのとおりだ。ここでは、玄馬氏に各epの印象的な場面に込められた工夫や感想、エピソードを語っていただきつつ、精密に描き込まれたメカシーン原画の数々を見ていこう。



ep 1
Playback

>>>





作品の魂となる 爆発シーンの精密さ

ラブラスの爆発シーンは、田嶋陽雄さんに作画していただきました。『機動戦士ガンダム 第08MS小隊』でメカニカル作画監督をなさっていた方です。[UC]でも、メカなどが壊れるシーンを中心に参加してもらっているんですよ。ものすごく真面目で、メカの構造などで疑問に思うところがあると解決するまで妥協されないんですが、イメージが伝わりますごく断々としたところまで描き続けてくれます。(玄馬氏)



ビーム・サーベルに 見えるトライアルの跡

この場面のジェガン、ビーム・サーベルの刃に入っている白い光は、『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』の設定に入っているものなんです。それを持って描いてくれているんです。のちには「どうせ破壊ではほとんど見えないし、あまり効果がないよね」という話になったので入れていないのですが、ep 1はまだ1カットずつ手探りで調整していた感じだったので、このような試みもあったということですね。(玄馬氏)



戦闘シーン以外も メカの動きにこだわる！

クシャトリヤがガンダストリアル7の機に張り付いて、ハッチをこじ開けようとビーム・サーベルで穴を開けている場面、これも大変でしたわ(笑)。これも原画マンと一緒に、ペタッと張り付くじゃダメなので回転しながら張り付いて……と試行錯誤を重ねました。(玄馬氏)

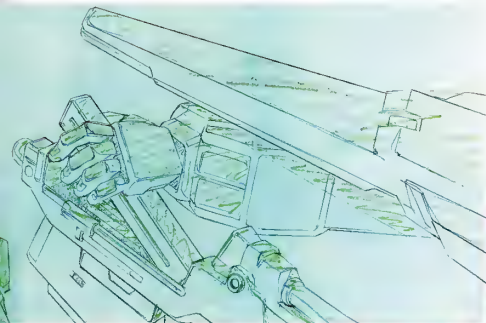
<<<

e p 1
Playback

「最初のうちは、2号影(標準より濃い影色)をあまり使わないなどの「UC」のルールに合わせて原画を修正するの、で手一杯でした。だから冒頭のクシャトリヤとジェガンの戦闘シーンのタイミングなどは「コードギアス 反逆のルルーシュ」の中田栄治さんにお任せしています。

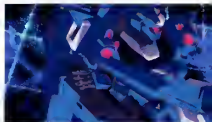
クシャトリヤのバンダー裏にファンネルが収納されるシーンなど、作画段階でアイデアが出て佐山善則さんに追加デザインをお願いしたのもあります。」(玄馬氏)

<<<



リゼルのマガジン交換 シーンの意外な成り立ち

ここは当初、リゼルが両腕のビームを撃ってクシャリやを置いておける場面になる予定でした。ですが、先に攻撃場をつける作業を進めたらまたまたついでに、いあって、最初ごとくに連続したビームが入っちゃってたんなんです。その間に合わせるため、マガジンを付け替えている演技を場面管理に足すことにしました。結果的にこれはいいえ、ガンダム作品でもあまりやられないようなマガジン交換を描けましたね。(宝馬氏)



原画から生まれたスラストーディテール

ユニコンガンダムが機中から飛んで、クシャリやを力技で外に押し出すシーンの両面は中田統一さんです。当初「機動戦士ガンダム00」のメイン画面監督が交代したのに幸恵ってて、見せ場なので自由にやってくださいとお願いしました。このユニコンガンダムのスラストーが大きく伸びるカットは、機割口などのディテールを中田さんが描んで作ってくれたものです。良かったので以降は全てこれに合わせています。(宝馬氏)



巨大感が見事に出た初起動シーン

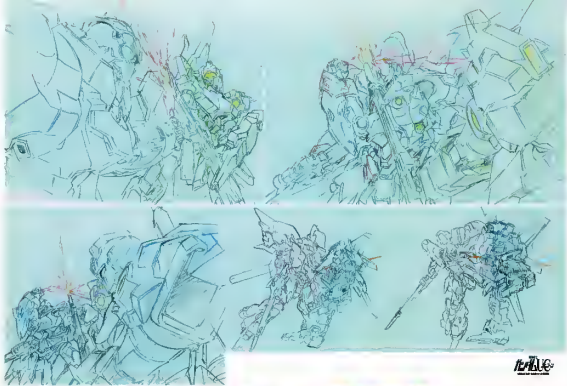
ユニコンガンダムが起動するシーンは、種村伸彦さんにレイアウトをさせてもらいました。見上げるアングルで、すごいパース感が出ていてカッコいいですよね。小畑さんと、ケージを雇って出て行くんですが、古橋監督が「他のロボットアニメでもよく見るからやめよう」と(笑)。あのケージは、カトキハジメさんがアプを化も意識して、すごいものをデザインされていたこともあり、「今後何度うかもしれないし潰さなくてもいいよ」となりました。(宝馬氏)



「UC」では実はレア!? シールド切断

ここはほとんど一、シールドを振り落とす演技をしているシーンじゃないですか。ほかにeq 4のジムⅡが持っている箱型のシールドが破壊されるくらいじゃないでしょうか。切り落とされてしまうんじや、シールドを持っている意味がわからずやめようと言ったんですけど、このカットだけはどうしてもインパクトが必要だったので、あえてやりました。(宝馬氏)





THE ANIME

ep 2 Playback

「ep 2は中田さんが作画監督で、『コードギアス』のスタッフにやってももらっています。当初は総作画監督をとらずに、僕はep 1での作画ルールとずれないための補正という形で参加していました。シナンジュが「三倍」のスピードで来る場面は、すごく速く回転しながら動いていたんですが、優雅さが損なわれてしまう面もあったので、監督の詰めの作業で動きをゆくりめにしています。監督は、ユニコーンガンダム発進後にネエル・アーガマが遠ざかる距離感にもすごくこだわっていて、とてもきれいなシーンになっています。」(玄馬氏)

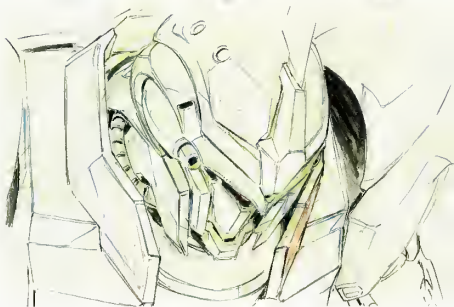


作画でMSの パワーバランス演出を調整

リゼル(敵長機)とシナンジュの戦闘シーン。もともとリゼルは普通のビーム・サーベルで斬りかかっていたのですが、ロング・ビーム・ライフルで発生させるサーベルに変えてもらいました。最初はサーベルで斬り合ううちにリゼルのアニメーターが潰れてきて、一と、シナンジュの武器が弾力する印象になって、調整しました。ビーム・サーベルを構えるポーズも初めはかなり力んでいたのですが、もう少し力が入っていない感じのポーズに修正してもらっています。(玄馬氏)

シナンジュの首周り

シナンジュの顔を斜め上から見るとアンブル、これは中田さんが描いてくれました。「首周りのディテールどうしますか?」となったとき、プラモデルでも描いたんですが、ほとんど自分と同じ原色なので、若くは目で見て近く見えてしまうことがわきました。だから顔の下にBLを入れることにして、最終的にネオ・ジオングのコアのシナンジュは首の下の色を変えています。ネオ・ジオングも首の周りのアンブルが多いですから。(玄馬氏)



くくく



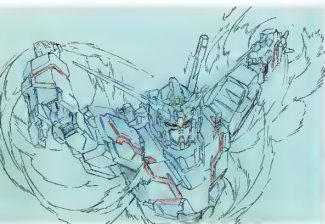
スピード感あるユニコーンガンダム vs シナンジュ

デストロイモードが発動した後、ユニコーンガンダムがシナンジュと激ごっこを繰り広げ、さらに激迫バトルで追いかけるあたりは、高山純吉さんの作画ですね。上手な方で、高山さんにはep 1でも、スタークジェガンとクシャトリヤのチャンバラシーンあたりを担当してもらっています。ep 1では残念ながら第一作画（真骨清樹のラフな作画）までだったかと思いますが、ep 2では第二作画までやってもらっています。（宝馬氏）



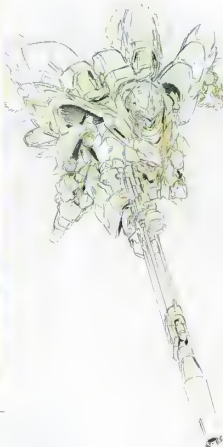
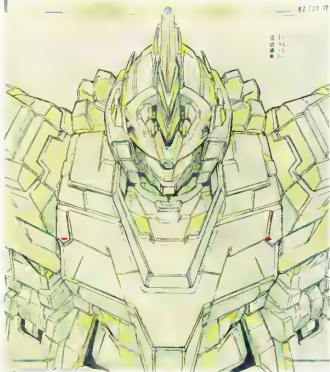
『連邦のスパイ』にキミは気づいたか？

バウオの古い布会に通じるオレンジの照明の通路で、パナージとマリダが会話しながら歩いて行く場面ですが、出入口の外に小さい人影があるんですよ。パナージを脱出させるために地図つきの手紙を運ぶ役目を任された、連邦軍のスパイが尾けてきているんですね。コンテ段階から指示が振られていたもので、一瞬鼻を出してすぐに隠れてしまおうんですが、気が付きましたか？（宝馬氏）



最後まで苦心した格納庫シーン

この格納庫のカットは、本書の読者さんには楽しんでもらえたのではないかと思います。最後にリメイクになって終わったあとに僕が一人画していました（笑）。丹澤さんにレイアウトをさせてもらって、茂木道二郎さんに手伝ってもらったんじゃないかな？ キャラクターを主に描く人にもどんどん手伝ってもらっています。この後に映るガルタプラスの隣のプロト・スタークジェガンは、昔の明貴美加さんの設定の色なんですよ。（宝馬氏）



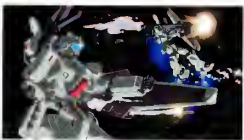
ベテラン開発職人の技を見よ

パラオの隠しシャフトが爆破されるシーンの背景は橘本敏史さんです。昔、僕がAIGにいたときからお世話になっている先輩なんです。爆発のオーソリティーですね。このあとロトや、ムサイが敵艦が壊れるところも橘本さんですね。敵艦が壊れていくって構図で、敵艦が壊れていくからって、保護されているムサイが、上から押しつぶされてドーンと炎をあげて壊れるあたりです。(玄馬氏)



せっかくの設定には見せ場をつくるべし

パラオの攻防戦の中でジェガンがシールドミサイルを撃ってガザCを撃破する場面がありますが、これはせっかくだと評価されているから使わせようということ、カット内容をちょっと変更したんです。もっ3は、ビーム兵器によって破壊されたのか、実体弾によって破壊されたのかで表現を変えて、例えば実体弾が主兵器のロトにやられた機体ならば、なるべく爆発するよりも冰凍状態になるよう作画することを意識しました。(玄馬氏)

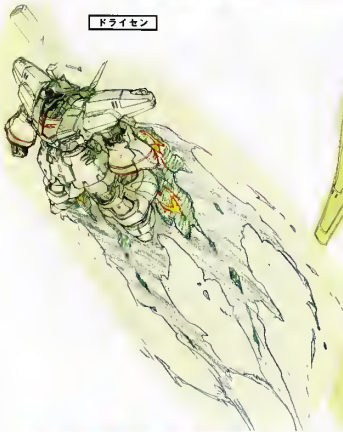


<<< e p 3 Playback

「デルタプラスは、ツインアイが赤く光る前にバイザーの上に光が走ります。イデオンみたいに(笑)。これは[Z]の百式でやっているのだから入れようということになったもので、そのためにあえてモニターがオンになるタイミングをずらしました。

パラオの戦闘では、シナンジュの殺陣は人間寄りになっています。監督の意図で、近くにアンジェロのギラ・ズールもいるんですけど、アンジェロはフル・フロンタルに憧れているから、シナンジュがロトを上から突き刺したすぐ後に真似してやってるんですよ。」(玄馬氏)

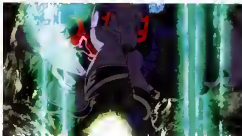
ドライセン



ガザC



セガ



ドライセンの3連装ビーム・キャノン

パラオを脱出したユニコーンガンダムを軌道に追いつくドライセンは、戸部政夫さんに原画をお願いしました。中谷さんに全体的な修正を入れてもらっていましたが、機体のビーム・キャノンのフォルムは阿部さんから出てきたアイディアで面白いものになっています。機体がちょっと漫画的な特徴な影です。ビームもカリタナーイフの刃のような形でバナーの方に向かってきていますね。(玄馬氏)



キャラ原画の巧手が手がけたメカシーン

ユニコーンガンダムが、シンanjuをビーム・サーベルで追い回しながら大気圏に突入するシーンは、更山弘弘さんの原画です。更山さんはep 1で、パナージのトロハチが空中に投げ出されたミナバを助けて落下するシーンをさるまるやってくれた方で、その時も画面を飾るなどかなり計算して描いてくれました。もともとキャラクターを主に描く人なんですけど、キャラクターがすごく上手い人はメカの演技も面白いんですね。(玄馬氏)



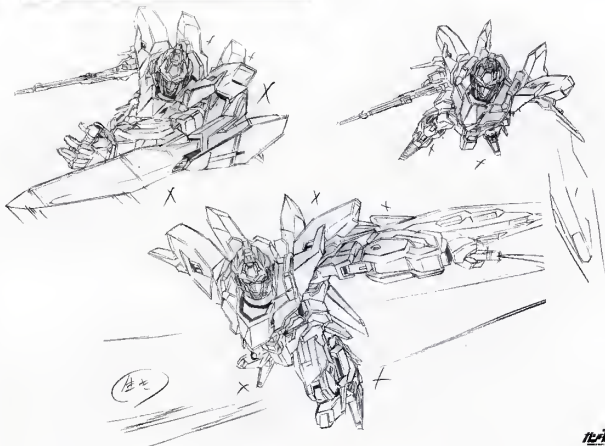
繊細なキャラクター演技にも注目

戦闘の途中でパナージとマリダが衝突しあって、ブルシリーズの幻影が現れ、マリダの過去がイメージ的に描かれる場面。キャラクターの演技が長く続くところですが、ここは村瀬修功さん(『機動戦士ガンダムF91』『機動戦士Vガンダム』作画監督、[UG]ではep 5、7で絵コンテも担当)ですね。上手さでいえば『神』です。撮影の時に、村瀬さんが自分で背景とセルを組んでいましたよ。(玄馬氏)



変形シーンは 速いほうがいい!?

デルタブラスのような可変MSの変形シーンが多いと大変ではないかと、質問されることがありますが、最近のアニメは動きが速くて、間に決まっただけなのでいいですね。むしろ劇場版『機動戦士ガンダム』の最後のような、ゆっくり変形するようの方が大変だと思いますよ。デルタブラスが変形に続いてビーム・サーベルを構えるあたりの原画は、ep 3でメカ作画監督をお願いしていた流藤ケンイチさんだったと思います。(玄馬氏)





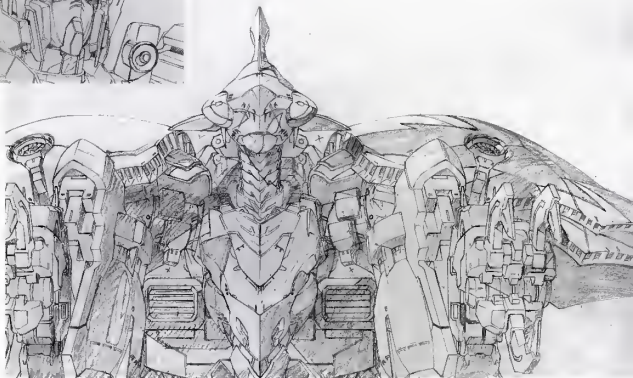
短くも印象的な「発砲」シーンを描いたのは……

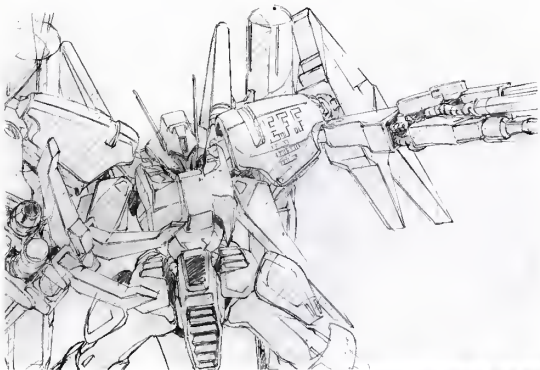
MSでガンシエルを振り回すシーン、茂木健二郎さんが原画をやっていたんじゃないかな？ 茂木さんは後半ずっと敵機キャラクターの源流指示とかを入られている方ですが、前半ではところどころ、メカの作画もやっています。ep 3でも、バウオから抜け出すときにバナーがスペースゲートに向かって通路を行き来するあたりの原画は、ずっと茂木さんが上手く仕上げてくれました。(宝馬氏)

「冒頭のサイアの夢に出る現代的にリファインされたコロニー落としは、中谷誠一さんに直接レイアウトと原画をお願いしました。後半、バナーがユニコーンガンダムのコックピットハッチから姿を現して、ロニを説得する場面がありますが、距離感を出すために望遠にしたり、アニメ風目線ではなく実際の位置から見ている感じを出しています。またトリントン戦は夜明けとともに戦いが始まるので、太陽の光が横から差しているんですよ。作画でもあまり下側に陰がついていないのがわかると思います。」(玄馬氏)

シャムプロの
描き込みは必見

シャムプロはほとんど中谷誠一さんが原画を直しています。これはほとんどCGじゃなくて作画で動かしていますからね。他にシャムプロと関わりのあるシーンで中谷さんがやってくれたものとしては、例えばシャムプロがデルタプラスに倒された後の、ユニコーンガンダムのツインアイの光ですね。燃っているバナーの怒しみを反映して、通称より光が鋭くなるようにするために、目の中の作画処理を変えているんですよ。(玄馬氏)





ザクI・スナイパータイプ



バイアラン・カスタム戦でのオマーージュ

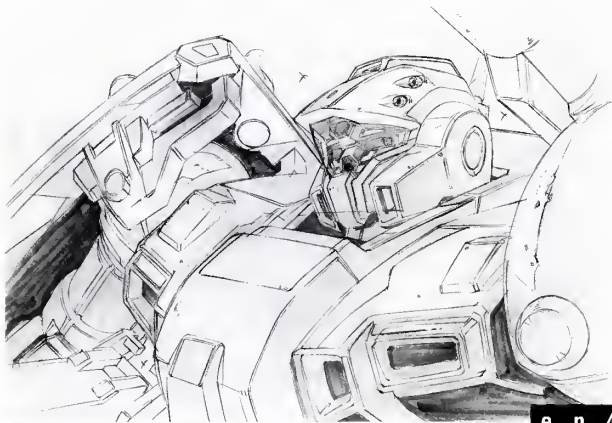
バイアラン・カスタムと戦うデザート・ゲルグのロケットブースターは、『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』のオマージュですね(笑)。ギンバライト基地戦で、ロケットブースターを装備したザクIIF 2台がアルビオンまで戦みでくるじゃないですか。

デザート・ゲルグの左腕の武器は、デザインとは結構違ったようで、奥にわかっていたらもっと面白く使えたのに(笑)。バイアラン・カスタムは津野田剛敏さんが作画監督込みでやってくれていたはずです。(玄馬氏)

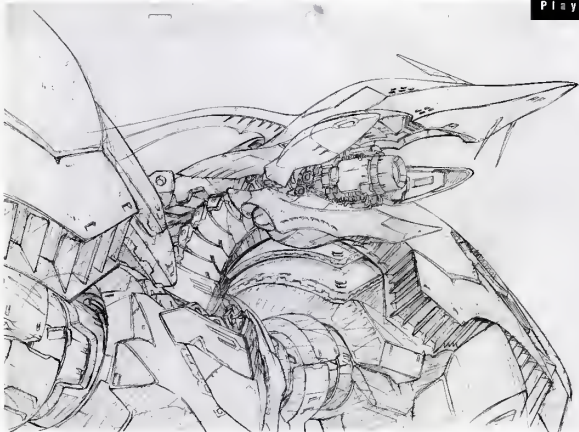


トリントン水中戦は新鋭・金氏が担当

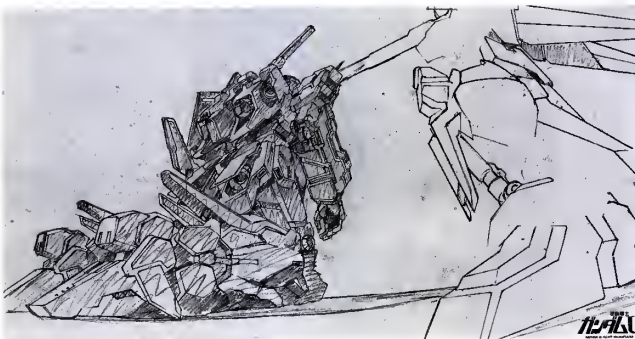
トリントン戦の最終、ゼー・ズールガアクア・ジムを撃破しつつ海中をいくシーンとかは、金井くんたちにやらせてもらっています。ここでは、あえて流グラス(アニメで描らめきなどを表現するための手法)を使わないようにしてるんですよ。実際に水中にカメラが入ったら、流グラスっぽく見えることはないじゃないですか。(玄馬氏)



<<< **e p 4**
 Playback



<<<



観客の目を惹く 目新しい構図

バンシィが降下してきて、デルタプラスとユニコーンガンダムがそれを見上げているのを連続から捉えたこのカットは、アニメではなかなか珍しい構図かもしれませんね。絵コンテにこのような面があったんですが、レイアウトをきってくれたのは柳田浩史さんだったんじゃないかと思えます。ただ中谷さんがメインで全部見てくれているので、ここでも入ってくれてるかもしれません。(玄馬氏)

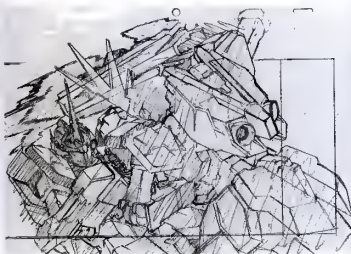
ep5 Playback >>>

「ラー・カイラムのすごく大きいモビルスーツデッキの空間は、設定も含めて中谷誠一さんが描いてくれています。派手な場面ではないですが、結構大変な作業ですよ。終盤、ゼネラル・レビルを「袖付き」が襲うところで、ローゼン・ズールがシナンジュに礼をするような動作をして座を譲るという、アンジェロらしいシーンがありますね。あそこを担当してくれた城前衛治さんは、そういう演技を足すのが好きなんです。作品世界に合っていれば、原画の方の持ち味も出してもらってOKなんです。」(玄馬氏)



あの「国民的アニメ」も 手がけるスタッフのメカ構

ジャンプロの機軸の下に隠れて、デルタプラスがバンシィの攻撃をやり過ごそうとするところ。ここを食めた作監のメカ設計シーンを担当してくれたのが柳田浩史さんです。『ドラえもん』の劇場版の原画などもなさっていて、幅広く色んなものが溢れるめちゃくちゃ上手い人なんですけど、もともとはメカを描いていた人なんです。(玄馬氏)





仕込んだデルタプラスの 破壊表現

コンテではバンシィがデルタプラスを引きちぎる感じでしたが、ep 3のユニコーンガンダムもクシャリヤを引きちぎっていたし流しきせてもらうことにしました。コックピットあたりは一発パンチを入れて、破壊不能のところをさらにめっちゃめっちゃするという、すごく本気なのを所望シーンにも願っていました。大ワフで僕が演技を修正し、仲根さんにも顔を演じてもらって、最終的に僕も仲根さんの上手な津野田さんに所望をやってもらいました。(友馬氏)

<<<

e p 5
Playback



メカの「痛み」は手描きの魅せ所

ネエル・アーガマのデザイナーブルを頼んでユニコーンガンダムがガラランシェールを引っ張り上げる、ep 4のクライマックスです。CGと作業を併用して、ユニコーンガンダムの機体が炎の中で歪むシーンは、明暗マンガ上げてきてくれたものを中谷英一さんが全てチェックする様になったので、相当放したタオリアディにできていると思います。(友馬氏)

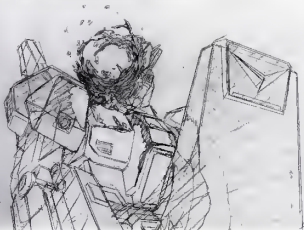
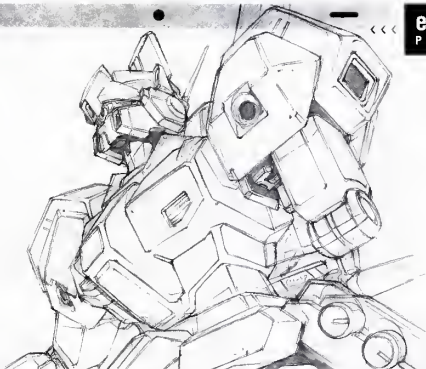


ファンには嬉しいプラモ版装備とのリンク

最後は場面が宇宙に移り、ゼネラル・レベリとそこに配備されているリゼルの戦いが展開します。あまげというわ、サービスマン的な要素もあります。プラモデルのキャンペーンで、ゼネラル・レベリ配備機のパイロットサー・ロニエという機体が出るというので、その機体に書き込まれました。この頃からローレン・ゾールとの戦いあたりまでは、城島龍宏さんに手伝ってもらったと思います。(室馬氏)

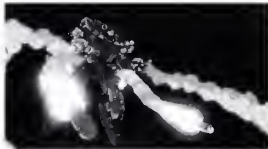


<<<



戦艦の兵装も見逃せない

シナンジュとの戦闘の最後で、ゼナラル・レベリがクラスター弾のようなミサイルを発射しますよね。その場面は重鉄砲司さんという、「ヒーローマン」でキーアニメーターなどを務めていた人です。os 6ではここだけ手放してもあったと認識していますが、キャラクターを多く人のためにあきらめ上手くて、この重砲の戦闘シーンは、絵コンテではシナンジュのバズーカ1、2発で決着がつくように画されたのを断られました。[宝馬氏]



もっと活躍が見たかった!? ジェスタ・キャンノ

ガンシールドを牽制しようと出たトライスターが、見にはまって目標に巻き込まれそうになるという一連のシーンは、寺田新一郎さん(「ラーゼフォン 多元変奏曲」メカニカル作画監督補佐など)による作画ですね。ジェスタ・キャンノが登場する数少ない場面ですが、ワップのジェスタ・キャンノが撃っているミサイルの表現とも、カッコいいですね。[宝馬氏]



クシャトリヤ改修機が2機誕生したワケ

格闘専攻の作画は、前巻に続いて中谷健一さんが見てくれています。クシャトリヤとローゼン・ゾールの格闘戦がバトルは幸野田さんが担当で、中谷さんが作画監修です。ちょっと問題になったのがクシャトリヤの改修。続コンテではこの時点で左腕にガトリングが入っていたんですが、それだと出撃を予定していた印象になってしまいますよね。それでガトリングのないNo.6のクシャトリヤ・ベッセルングと、新機種のクシャトリヤ・リベアードという2種類の改修機ができました。(宝馬氏)

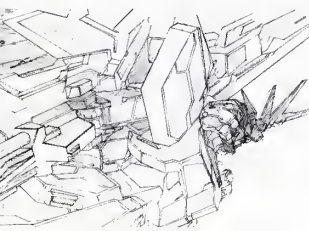
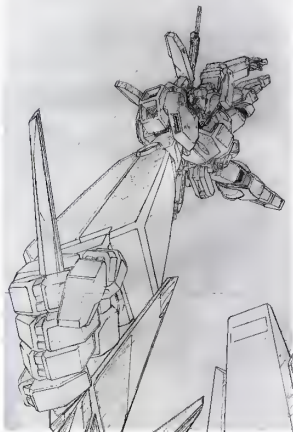
<<<

e p 6
Playback



バンシー・ノルンのシャトル

バンシー・ノルンを載せたシャトルは、打ち上げの場面から宇宙に出て展開するまでの一連の流れを、高谷浩利さんが仕上げられています。ちなみに、出発前に待合室でアルベルトと話している時の、すぐ後ろのうろかしているリディも高谷さんが描いています(30)。(宝馬氏)



<<<

「ep 7は主要な戦闘を実力の高い人たちに割り振り、他は若手に出して最後に直していくという体制でした。ただ最後のコロニー・レーザーを防ぐあたりは総力戦で、僕も何かカットが描いています。ここは仲達文さんが作画監督だったと思います。ネオ・ジオングが見せたイメージの担当は、グレート・デギンがソーラ・レイで消滅する場面が橋本敬史さん、他のアクシズなどが村瀬修功さんですね。作画の見どころを挙げるなら、やはり中谷誠一さんのクシャトリヤ対バンシィ・ノルン、高谷浩利さんのネオ・ジオングでしょう。」(玄馬氏)



艦上の攻防戦

ネェル・アーガマの甲板に「雄村」のシグルム・ガルスズリが取り付いて戦うところは、ep 3から作画監督が入ってもらっていた池澤ケンイチさんにおまかせ。海面上中谷誠一さんにも修正してもらっています。それから、ジュガン(コンロイ艦)のファイブ・ナックが炸裂した時の激しい炎などは、ホンス作品によく参加される伊藤秀典さんですね。メガウニカでバナーがユニオンガンダムを呼び出すシーンもそうです。(玄馬氏)



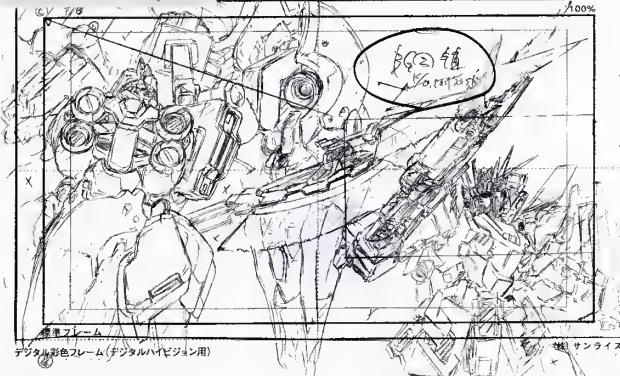
シャイアン基地での戦闘

『カフカスの森』の冒険にあっているMS部隊については、序盤に少し映るエプサスなどを、城島龍治さんが作画監督修正を入れてくれていますね。中盤にラー・カイラムが活躍して、ジェスタ隊との戦いになるシーンの作画監督も同じく城島さんです。(玄馬氏)



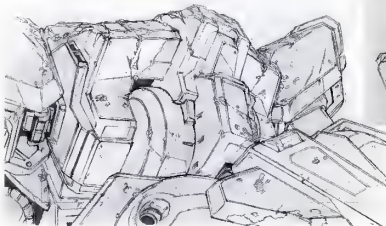
前半のクライマックスは 圧倒的密度

バンシィ・ノルンとクシャトリヤ・リベアードの戦いは、マリダが死ぬまでずっと中谷誠一さんが原画も込みでやってくれたので、圧倒的なクオリティの映像になっていますね。この少し前にある、ネェル・アーガマからクシャトリヤ・リベアードが出陣するシーンは荒山真弘さんが担当してくれています。(玄馬氏)



デジタル彩色フレーム(デジタルハイビジョン用)

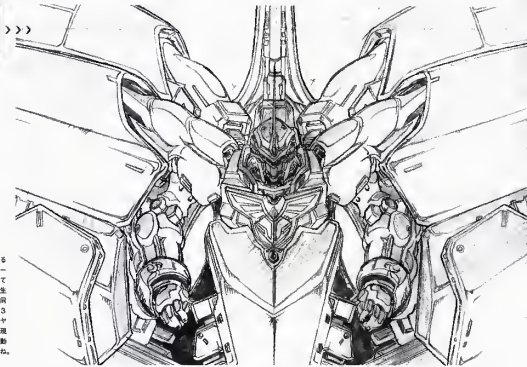
サンライズ



**ネオ・ジオン vs
シルヴァ・バレット**

シルヴァ・バレットによる戦闘シーンは折田浩史さんの原画で、神保文さんに作画修正をしてもらっています。ネオ・ジオンの攻撃で大破し、最後にミサイルを発射するところなどは、ネエル・アーガマ戦のところでも回廊に出た伊藤賢次さんに描いてもらいました。(文鳥氏)

ep 7
Playback



**人間を思わせる
メカの動きがもつ魅力**

ネオ・ジオンを作画で動かしているところは、クワイマックスの経験シーンをと基本的に重田浩利さんがやってくれています。OGとはまた違う、生き生きした動きが伝わってきますね。同じく重田さんが担当してくれたep 3のユニコーンガンダムとクシャトリヤの戦闘を見ても、漂々どころで現れるキャラクターが透徹したような動きがめっちゃくちゃカッコいいですよ。(文鳥氏)



<<<

実録 機動戦士 ガンダムUCの 現場から



Profile

せきにし・りょうじ
『機動戦士ガンダムUC』にて、設定協力として参加。ep4からは設定協力として、MSの設定画を担当する。また映像外におけるMSV展開の土台を築いた。『革命機ヴァルヴレイヴ』では、メカニカルコーディネーターを担当。

INTERVIEW ⑤

設定協力

Ryoji Sekinishi

関西リョウジ

『機動戦士ガンダムUC』のMS展開において、尽力を注いだのが関西リョウジ氏だ。設定制作スタッフという枠にとどまらず、『UC』世界の構築に携わる傍ら、MSV展開を見越して様々な準備を進めるなど、原作に捕らわれない『UC』MSの発展に貢献した。その根底には、一瞬のチャンスをつかみ取り、自分のやるべき道を見据えるという信念があった。

一歩踏み出すことで
タイミングをつかみ取る

— そもそも関西さんが『機動戦士ガンダムUC』に参加されたのは、どのような経緯からでしょうか？

関西 ガンダムのカード企画（フュージョン戦記ガンダムバトレイヴ）でサンライズさんと関わらせて頂いていた当時、直接的な作品での関わりはなかったのですが、同年代ということと仲良くしていた、小形（尚志）プロデューサーと飲んでいた時に「今度『機動戦士ガンダムUC』をアニメでやるけど、設定制作をやってみない？」と誘われて、「ガンダム」本編に関わるなんて、まったく考えでもい wasn't でしたが、なかなか経験できることでもありませんから「やります」と。

— 小形さんの人柄がうかがえますね。玄馬さんもコンビで再会したから誘った、というお話を聞きました。

関西 タイミングというのもあったかと思いますが、とにかく色んな部分で上手くハマったなど、当時を振り返れば特に感じますね。「UC」のアニメ企画の始動が1年早ければ、作品への関わり方もまた大きく変わっていたでしょうし。

設定制作という仕事は
設定を作る役割ではない？

— いきなり設定制作というお仕事ですが、いかがでしたか？

関西 e.p.iがスタートした時は、制作チームが僕を含めてたったの4人体制だったんです。ちなみにe.p.7の時は、この

2倍以上の人員で作られています。まだ「UC」というアニメ作品が、どれほどの規模感で作られているのか、という具体的なところが見えていない状況で、先ずは最低限の少人数からというスタートでした。僕自身、実質「UC」が初めてのアニメ作品でしたが、最初は設定制作の仕事内容もよく理解出来ないまま、教えてもらう前にやらかざるを得ない感じで、とにかく打ち合わせの段取りや設定発注を進めて行きました。まさに考える前に動け、という状態でした。ね。その中で、自分が最初に考えていた、設定を制作する人とは仕事内容が少し違うなど（笑）。

これはファンの方も誤解されている場合が多いですが、設定制作は設定を考えるだけの仕事ではない、ということですよ（笑）。

関西 外のお客さんに向けた文字設定などを制作して頂けるものだと思っていたのですが、仕事の大半は作画さんなどにお渡しする内部スタッフ向けの設定資料を制作する仕事だったわけです。外よりも内、どちらかというと「設定管理」という言い方が近い。ですが、設定制作ならではの面白さというのもあって、「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」と「機動戦士ガンダムF91」があって、その時代での風景がある上で、間の時代である「UC」ではどういう風景として描くのか。特に「F91」よりも未来っぽくしては駄目だろうと、最初に古橋（一浩）監督も気にされていて、その方向性の足がかりになるような参考資料を、設定制作が自分の感覚を頼りに、監督の求められているところからイメージして、こちらから提示する。それは最初の仕事として面白かったですね。

確かに、要素を抽出するにしても『ガ

ンダム』を知ってないとききませんよね。

関西 サンライズには資料課という部署がありました。ここには、「ガンダム」シリーズの設定だけでなく、それこそ「シティーハンター」など、これまでサンライズさんが制作してきた作品の資料が全て揃っているんです。こうした「ガンダム」以外の作品の小物や美術も、そのまま使うというわけではありませんが、十分にイメージソースになるんです。

ep3から映像としての「UC」の方向性が明確化する

現場の雰囲気はいかがでしたか？

関西 この長い制作期間、最終話までメインスタッフが変ること無く作品が続けられたのは古橋監督の穏やかで優しい人柄の賜物だと思います。もちろん福井（晴敏）さんも理解度の高い方で、色々と提案をして頂けましたし、それが無理な場合は素直に引いてくださる。僕としてはep1で覚えることはいっぱいあったんですけど、人や仕事も含めて厳しかったという感覚はほぼなかったですね。

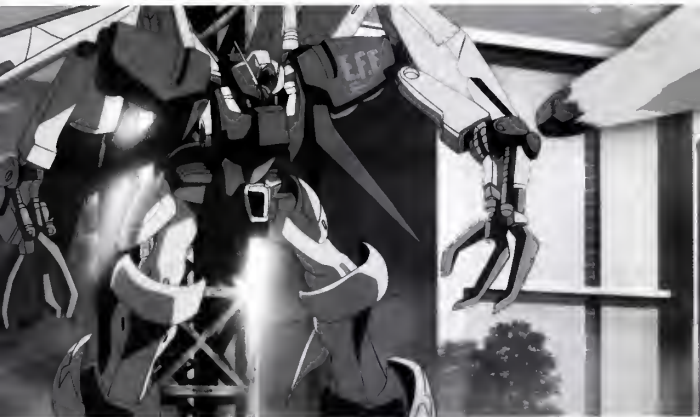
初期は機案することも多かった？

関西（高橋）久美子さんはとにかく安彦（良和）さんの絵の再現を行うための模索をしつつ、強く悩まれていたように記憶しています。玄馬さんは玄馬さんでMSのパ

作品に関わる
全員のリミッターが
切れっぱなしだったように思います。



ゲストMS登場の機軸は、ep3から始まった。古橋監督が「補付き」側MSの変化が少ないことを懸念したところ、関西氏はカトキハジメ氏の小説機用デザインの中にあったドライセンを提案する。さらにはバンダイホビー事業部に後進いでキットが実現し、のちの展開の先鞭をつけたといえる。この流れがep4のゲストMSにつながっている。



ランスを模索していました。お二人とも
だわりの強い方ですから、特に玄馬さんが
決められたルールは複雑でしたわ。

「UC」としての方向性が見えてきた
のは、どのタイミングでしょうか？

関西 e p 3 でしょうね。なんとか「UC」
の作り方がある程度決まってきた流れにな
っていたんです。でも、e p 4 は舞台が
地上じゃないですか？ 宇宙と地上ではM
Sの作画ルールが変わるので、また最初か
らトライし直さなきゃいけなくなってしまう
って。とはいえ、e p 2 も引張って、
そのままe p 3 も濃くやりながら、e p
4 の準備をするっていうのは、スケジュー
ルのにも厳しくて。それに加えて、e p
4 はMS祭りになりましたから。

e p 4 では作り手のMSへの思い入
れがとも強く感じられましたわ。

関西 e p 4 制作における想定外の物量
ブーストは、e p 1 の結果が出て、「売れ
ていますよー」となったことが後押しにな
っていたのではないのでしょうか。スタッフ
の中で安心した部分もある一方で、それが
プレッシャーにもなっていたのかもしま
せん。当初、e p 3 は息抜き的にやって
e p 4 のために力を温存しようという流れ
だったんです。でも結局、e p 3 は全
然休みになっていなかったですよ（笑）。
やはり話数を増やすことにフラクティブに
なりました。e p 4 はe p 3 より大変で、e
p 5 は実のところ、e p 4 より大変でし
た。e p 6、e p 7 はさらに加速して
……という。どこかで一息つきたいな
いことは一度もなかったですね。本当にどう
いう意味では、作品に関わる全員のリミッ
ターが切れたような気がします。



いずれ訪れるMSV展開に
体制を整えておく

— e p 3 からいわゆるゲストMSが登
場する流れとなりましたね。

ゲストMSは

「絶対に使い捨てにはしない」という意識がありましたね。

関西 結局e p 3は「緑のMSばかり

……」という状況があつて、そこで僕が「ドライセンとかどうですか?」と勧めたわけですが、それは後々外伝でフォローしたいという意識がありました。要するに映像だけで完結しないような作り方や出し方を、絶対した方がいいなと思つていて、映像だけでなく、1カットだけで終わつてしまふこともあるじゃないですか? それだけで終わりという形には、絶対にしなかつた。その時点で漫画やプラモという展開がない状態でも、すぐに対応できるような状況を作つておくべきであらうと。ある程度、先の部分を見越しながら提案するようなのは、なるべくやるようにはしていましたね。e p 4のときでいえばイフリート、シュナイドがまさにそうです。これだけは出しとモブだけで終わるのではなく、ちゃんとほかの媒体で意味のある活躍ができるような土壌を作つておく。あれは特に「絶対に使い捨てにはしない」という意識がありましたね。

——今となつては意外ですね。でも確かに「UC」は商品展開やメディアミックス連動が結構後追いだった印象があります。

関西 そうですね。序盤の頃は、サンライズのにも「外伝よりもまず本編」という雰囲気です。ですが案外のところ、e p 4が終わつてから最終決戦までの間つて、MS的なトピックスが少なかったんですよ。こ

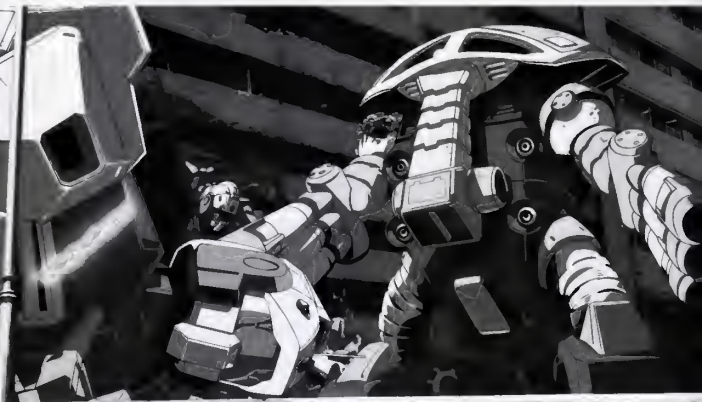
れは絶対に、MSV的な横への展開が求められるだろうという予感があったので、色々個人的な準備はしていました。そういう準備をしていたこともあって、『ガンダムUCエース』(KADOKAWA刊)内の外伝漫画のシナリオを担当することになって、そこからは色々やれることが広がつていったという感じですね。

——ゲーム発信のイフリートがアニメに登場して、また「機動戦士ガンダム サイドストーリー」というゲームに帰っていくという面白い流れですね。

関西 あれも良いタイミングでした。PS3のガンダムUCで知り合つたバンダイナムコゲームスのチャック小栗野プロデューサーとの流れで、桑原(頭)プロデューサーとも仲良くなりまして。その流れで「今度こういうゲームをやるんですよ」みたいな話を聞き、「じゃあ今『UC』で仕込み中のイフリート、シュナイドなんだろうですか? こいつ、裏設定で元連邦軍パイロットが……」みたいな(笑)。e p 4でいえばバイアラン、カスターもそうですが、しつかり商品として出せたのは本当に良かったと思います。

設定協力としてMSまわりに専念する

——関西さんはe p 4を境に設定制作か



ら設定協力となりましたが、仕事の形態が変わってきたんですか？

関西 設定制作というのは、メカ設定はもろらんですけど、美術設定、キャラクター設定も関わらなければいけません。当時、美術設定に関しては色々サポートはしてもらっていたんですが、それでも物量的に抱えきれなくなっちゃったんです。そこで新たな設定制作を立て、自分は設定協力という形で、メカ周りの専任になったという感じですね。

— 実際には、どういう流れで登場MSは決まるんですか？

関西 メカ打ちで、「じゃあこれを出したい人は意見をどうぞ」という感じではないんですよね。どちらかというと玄馬さんが「これを出したい」「みたいなことを言って、それに対して「出せる」「出せない」みたいな流れで、基本的に玄馬さんの中にある「出す意味」というのは、映像の中でどういうアクションができるかということなんです。絵から逆算してMSを引く張ってくる人なんです。たとえば「実弾系の兵器が弱いからこういうのを足していこう」といった感じで、戦闘演出からスタートして考えられているので。

— e.p.4のときはものすごい攻防があったのではないですか？

関西 e.p.4のときは、「じゃあ一緒にこれかもこれも……」みたいな感じで、毎週メカ打ちでMSが増えていく怒涛の展開でした。僕自身はe.p.4以降、「こういう過去MSを出しましょうよ」という話はずっとUCMSVを出して欲しい」と提案していましたね。シルヴァ・バレットやリゼル・ディフエナーなど、「UC」で生まれたMSVを、改めて映像へ逆輸入したかったんです。



関西氏のこだわりが反映されたのが、イフリート・シュナイドである。「ガンダム」を発信するメディアとしてゲームも重要なものであると考える関西氏にとって、ゲームから生まれたイフリートは思い入れのある機体。それゆえ映像に登場させることで、イフリートにある種族進化・公式化し、さらにもう一度ゲームに返すという試みを行っている。そこにはただ映像にモブとして登場させるのではなく、漫画やゲームといったメディアミックスでフォローするという意図が込められている。結果として、それは「UC」世界の広がり大きく寄与することになる。

す。本編終了後に展開していたMSVではなかったで、そこはやっぱりお客さんにも喜んでもらうだろうと。今でこそユアックは正しいみたいな空気がありますけど、そこは議論があつて然るべきでしょうね。

関西 バイアラン・カスラムよりも、はるかに見た目がユニークな形状ですね。ゾゴックにしてもそうです。でも完成した映像で見ると、まったく馴染んでいない。

— ああいう世界にああいうMSがいて然るべしという考えのもと、ジュアックやゾゴックがアクションをする、ジャックよく動く、そんなフロンがあつたということですね。

グストを出すのではなく
驚きを提案するために

— 一方でそこからe.p.5もe.p.6も祭りという感じにはならなかったですね。

関西 e.p.4のときに、昔のMSをグストとして登場させて、結構いい中で行き止った部分もあったんです。イフリート・シュナイドもバイアラン・カスラムもフロンの方に喜んでらえて、「ああよかった」と。そこで「じゃあ次も」とはならなくて。

— 僕がずっと危惧していたのはe.p.5、e.p.6の間にあまりに「UC」由来のオリジナルMSが手薄だということでした。グストMSだけで押していくのは、もう違うんじゃないのかなと。当時「UC」の小説も終わって、フルアーマー・ユニコーンガンダムが最終形態として公開されている状況で、これがアニメでそのまま出てきても、それを知るお客さんには驚きにはならない

MSV的な横への展開が
求められるだろうと予感があったので
色々と準備はしていました。

と感じていたんです。そこなにかアニメ
ならではのサブライズがあったほうがいい
と思ったんですね。例えばe.p.4でパン
シイが出るにしても、ただ黒いユニコーン
ガンダムになると、小説を読んでいる方な
らもう知っていることじゃないですか？

MSの主役であるユニコーンガンダム側に、
ユーザーさんの予想を超えるような驚きが
あったほうがいいだろうと。

——そういったお話を聞くと、仕事の領域
を超えている感じがしますね。

関西 そこは大元となる古橋監督や福井さ
んへ、こういうものが出ればお客さんも
喜ぶし、そのまま予想通りのものが出るよ
りは、商品的にもいい形になるという話を
シナリオ打ち合わせで、こちらも明確なビ
ジョンを持って提案していた感じでした。
やはり主役MSなわけですから、ユニコー
ンガンダムは。

——そういう場があったからこそ、パンシ
イの装備が豊富になったのは面白いですね。
関西 そうですね。ユニコーンガンダムと
してのキャラクター云々という部分はもち
ろんですが、単純に新規武装で終わらない、
ユニコーン専用に使われた継戦性のある装
備として、アームド・アーマーという概念
を作ってみよう。基本的に僕がお客さん
だったから、「どういう展開で、どういう商

品が出れば嬉しいか」という風にも考えて
いました。

——小説とは異なるユニコーンガンダムの
最終形態という感じがですね。

関西 いずれすべてのアームド・アーマー
を被せて、パーフェクトユニコーンのな
存在に発展していくようなイメージでした
ね。もともとパンシイに装着されていたも
のが、ユニコーンガンダムにも装着される
という流れで。制作的にもやってみようか
という動きはあったんですが、結果的にe
.p.7を終わらせることを優先して、パン
シイ・ノルンという形でましましました。

——「UC」外伝的なエピソードで展開で
きるような道を作っていたという印象で
きますね。

関西 今後色んなアームド・アーマーが出
てもいいような種は撒けたと思います。こ
こに行き着くまでに、それこそかなりの案
を出しましたが、カトキさんにやんわりと
たしなめられることもありました(笑)。

『ガンダム』は、もつと
楽しくっていいじゃないか！

——どういった点でしょうか？

関西 単純にこちらのMSV案が、カトキ
さんの思う「UC」像からは離れていたん

UC-MSV
シナンジュ・スタイン



UC-MSV
デルタガンダム





かねてから進めていたUC-MSVの展開。ある程度のアウトラインが完成したあと、関西氏はMSVの本編への登場をイメージした。そこでep 7におけるガエル・チャンの登場機体案として、関西氏が提示したのがシルヴァ・バレットだった。

だと思っています。

ジェガンの中にキタビラをつけた「Jブル」というバリエーションがあったり、デルタプラスがメガ・ライダーに変形して、バイクのようなSF運用をする、というバリエーション案もあったり、もともUC-MSVはPS3のゲームで使用する前提だったので、ゲーム内での遊び方を重視した方向性で構築していました。

「メガ・ライダーは失われた文脈ですから、テコ入れは面白いかもしれませんが、ある種、小説版でイメージが固まっていますから、そこは崩していく必要性もある気がします」。

関西 これもあくまで個人的な考え方でですけど、「UC」は当初から、大人のガンダムという明確な方向性があって思うんです。ただ、僕が危惧していたのは、大人のガンダムっていう言葉に振り回されるといいうか、それこそGファイターは大人じゃないよね、みたいな感じになってしまうのはちょっと違うんじゃないかと。

——ああ、そういう感覚はわかります(笑)。

関西 あくまで僕は「ガンダム」は俗っぽくていいと思っています。最初の「機動戦士ガンダム」は、そうだったんじゃないですか。「機動戦士Zガンダム」も「機動戦士ガンダム2」もそうで、意欲的なメガミツクやデザインがたくさんありました。せっかく他の機体を構築するのであれば、もつとキャラクター性が強くていいんじゃないかって。それはバンシィシリーズのイメージをもっと強くするというイメージに繋がっていった、調子に乗りすぎて恐ろれる、みたいなことはありましたけどね(笑)。

——そのあたりのバランスは難しそうですね。

ね(笑)。

関西 僕としては「UC」はいい形で終わつたと思えますけど、ユニコーンガンダム自体のMS展開は、もつと派手でもよかったと思っています。

「UC」を活かすため 変化する考え方

——作品の性質上、どうしても既存の設定に縛られてしまう部分はありますよね。

関西 それこそ「UC」をやり始めたときは、自分の中で縛りを作り過ぎていて、「これをしたらダメ、このMSを出したら設定がおかしくなるからダメ」とか、そういうところに凝り固まり過ぎていましたね。ですが、ある時期から「楽しい映像が第一」という考えに変わりました。その映像がより派手に面白くなるなら、作品の本筋が揺るがない部分で後付け設定もやってもいいと思います。もちろん過去の作品に対してのリスベクトがあることが前提で、「UC」という作品を今の時代に商品として出すことの意味を踏まえてというのが基本です。玄馬さんの自由なプランに対しても、それを抑えるよりは意見を調整しつつ、僕自身も気持ちよくなり過ぎないようにしようとして、そういう風に吹つ切れたことで、結果としてガンダムシリーズを豊かしましたよね。この時代にゴックやジュアッグといったプラモデルの新製品が出るなんて誰も思っていなかったんですよ。

関西 そうですね。20年前の古いMSが普通に使われているのはおかしいという考え方がありますが、現実世界での兵器や車でもそうですが、メンテナンスさえしっかりやっていたら問題はなくて使えますよね。これ

あくまで僕は
『ガンダム』は俗っぽくて
いいと思うんですよ。



が100年前の機体なら、また話は違うでしょうけど。機體に関しては、既存設定で「3機しかない」ではなく、想像の余地がある機体であれば「実はもっと居ました」でも構わないと思うんですよ。そこに「どりあえず出しました」で終わらない意味があればいいと思うんです。「ガンダム」は元々いろいろ矛盾を孕んでいて、それをファンの人たちが想像を膨らませて、どうやって肯定していくかという流れで成立していったんじゃないですか？

想像を膨らませて楽しむのではなく、答え合わせしかしていない、みだいな雰囲気はありますよね。

関西 そうですね。作り手がそういう反応に対して過敏になりすぎているような気がします。

いもあつて、楽しい映像や作品を作る上で萎縮してしまうのは違うだろうなと思っています。

——「UC」に参加されたことで、お仕事にも影響はありましたか？

関西 それはもう「UC」のお陰で今、飯を食えていますから（笑）。ガンダムという作品が、本当に大きな作品であることを実感します。期間も長かったですし、苦勞もしましたが、そこで得た経験の全てが、今の僕に活かされているように感じます。やる以上は躊躇せず全力で楽しむ方向で作品に接して、色んな方々とも意識的につながって、それらが全て上手くいったように思える、本当に楽しい作品でした。

ep 4の旧MSゲスト祭りの盛り上がりに対して、それだけでは「UC」の広がりにはならないと感じた関西氏は映像オリジナルのMSでインパクトが必要だと考える。そこから導き出されたのが、パーフェクト・ユニコーンガンダムというべき計画である。これはバンシィのアームド・アーマーを各エピソードごと、それぞれ各部位ごとに装飾し、最終的にはそのパーツをユニコーンガンダムが装着するというプラン（後にデジタルカードゲーム「ガンダムトライエイジ」に、フルアーマー・ユニコーンガンダム・プランBが登場している）。脚部パーツは登場しなかったが、ある程度方向性は模索されていたという。

古橋

一 かく語りき 浩 監督



本書の母体誌『グレートメカニックDX』誌上では古橋一浩監督に定期的にお話を伺っていた。ここでは完結を記念してそれらをep 1からep 7まで再録！ それらをもう一度読むことで、『機動戦士ガンダムUC』という作品の本質のひとつを再認識していただければと思う。なお、インタビューはep 2～4までをまとめたものはep 3終了後、ep 4公開前の収録、その他のエピソードは毎エピソードが終わった直後にお話を伺ったものであり、あくまでその時点での話であることをお断りしておこう。

ep 1 2010年2月

宇宙世紀というハードルに 取り組んでいくこと

ガンダムであり、舞台が宇宙世紀であり、そして福井晴敏さんの小説がある『ガンダムUC』（以下UC）は、クリエイターにとつては取り組む方が難しい作品と感じられます。

古橋 私はずっと原作付きのアニメを監督してきましたので、原作があることは何の問題にもなりません。オリジナルの企画だったなら私は呼ばれていないでしょうし、年代的にガンブラにはまらなかったせいか、宇宙世紀のハードルが高い。ということも実感がありませんでした。といっても機動戦士ガンダムZまでのTVシリーズや劇場版『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』『機動戦士ガンダムF91』は見えていましたし、近年の作品に対しても、まったく知識がなかったわけではないです。

——今回、監督を引き受けられたきっかけは何だったのですか？

古橋 『機動戦士ガンダム』は、上京した年に始まった作品なので印象深いです。初心に戻り、新たなスタートが切れるかなって。

——元になる小説があるアニメのシナリオは、どのような流れで作業を進められるのでしょうか？

古橋 本読み（脚本打ち合わせ）の場にも小説を書かれた福井さんがいらっしゃるので、そこで内容を詰めていきます。プロットを考えて、ライターさんに書き上げてもらい、そこでまた時味で……という流れです。普段は参加しないのですが、私の場合、以前監督した『シユヴァリエ』という作品でも毎回、原作の沖方さんに本読みに来ていただいていたし、やっぱり会議に参加してもらったほうがやりやすい。アイデアを開いてもらって、すぐにレスポンスをもらえるので、行き違いがない。お互いが納得した上で製作を進められます。

——アニメには映の問題もありまして、要素の取捨選択が難しいのでは？ と感じられますが。

古橋 内容は、オリジナルをそのままやるのが一番いいんです。媒体の違いによる表現の制約に注力です。

物理的に内容と容れ物のサイズが合いませんよね。覚悟はしていましたから最善を尽くすだけです。

——UCも膨大な情報量のある作品ですから、ep 1をまとめられるのは大変だったのでは？

古橋 駆け足に感じられるでしょう。ロンド・ベル隊もリディもアルベルトも、ざっくり削るしかなかったです。シナリオでは、

小説の描写を映像にするだけでなく、過去のガンダム作品を踏まえながら進めています。

ネル・アーガマもダグザも開っただけで、無理矢理場面を入れてしまいました。ユニコンのデストロイモードが少しなのは許して下さい。カーディアスの父の想い出も入れたかったなあ、あれがないと泣けないかもです。

小説全体の印象は、どのように感じられましたか？

古橋 過去のガンダム作品のいろんな要素が溶け込んでいんだと。自分も原作付きのアニメの中で、オリジナルストーリーを作る時には違った要素は入れられないんです。過去にも原作の話をアレンジするとか、原作の要素を分解して再構成するとか、そういう作り方をすれば違和感はない。その中で、どう作品として立たせるか。いたいたものをどう扱うか、という難しさはあるんだと思います。

小説という媒体的な部分で、具体的な絵柄がある場面などはイメージが膨らませやすかったのでは？

古橋 小説の文字情報で表現されているものを、絵にただけですね。挿絵もありますし、小説は小信也さんが作ったコミーの仕組みなどの詳しい設定をもとに全体のロケーションを考えて書かれています。アニメも同じ小倉さんの絵柄から、美術設定を起こしているんです。ただ、e p 1 はインダストリアル7の端から端まで移動するために物理的に限界を超えそうでした。

一方、アクションは、小説以上の情報量があると感じられますが。

古橋 そこはメカ作画監督の玄馬彦彦さんのこだわりだと思います。アクションシーンは、玄馬さんが絵コンテにアイディアを足したりもしています。私が数コマまで描いた動きを、より細かく描いてもらうという感じですね。たとえばモビルスーツのパーツ換装の場面でミサイルのツメ(ロケット)が外れるとか、玄馬さんにはしっかりしたイメージがある時は、彼の絵をコンテに切り貼りしている箇所もあります。

モビルスーツをアクションさせるという面で、今までの作品の経験がフィードバックされましたか？

古橋 メカ物の演出経験が全くないため、その特性を生かさないといけない。小説の描写を映像にするだけではなく、過去のガンダム作品で、武器などがどう使われていたかを踏まえるべきところは、玄馬さんに要素を出してももらっています。「ここでこれを足すと、ファンは喜ぶます」「このバズーカはこういう使われ方の流れがある」と言われると「ああ、そうなのかい」と(笑)。

勉強しながら進めています。作品が終わる頃にはきつと詳しくなっているでしょう。

古橋 描コンテは見てもらっています。絵コンテ的にリズム感が悪くなると削ったり、



足したり、入れ替えたりは発生しますから。e p 1に関しては数点直しがありません。そのうちのひとつ、オールドリーがカーディアスに繋がる場面で、「オールドリーはお姫様なので頭は下げません」と言われたのには、なるほどと。

モビルスーツの戦闘を描くにあたっては、どんな点に重きを置かれましたか？

古橋 e p 1ではそれはできていませんが、Gや遠心力などの加減度を描きたいと思いました。あとは、舞台が宇宙なので、なんとか「上下」をポイントで崩すとか、背中合わせの3機フォーメーションとか、宇宙のスケール感を損なわずに演出を出すためにカメラを振るまくるとか、メカを横移動だけでカメラが追うカットでは、画面が止まらないように背景を引くしかないのですが、星が近くに感じられてしまうので、

今回、監督はモビルスーツを乗り物として扱いたい、というお話をされたら聞いていたのですが。

古橋 それもバリエーションでしょうか。「ガンダム」の場合、モビルスーツは兵器でもあります。それを使い、

分けていきます。「UC」でモビルスーツを手描きで描いているのは、それがキャラクターだからで、乗り物ならCGで描いたほうが良い場合もあります。手描きでメカが乗り物らしい作品としては「装甲騎兵ボトムズ」が思い浮かぶのですが、「ガンダム」の中でどうするか、ということですね。新作は3DCGが多くなっている印象です。どう見えますか？

e p 1では、マリダがコックピット内で衝撃に耐える場面など、キャラクターというよりは兵器としてのモビルスーツを強く感じました。

古橋 どう見えるか、何が喜ばれるのか手探りでやっています。手描きの魅力を出せるカットは活かしたいです。

古橋 古橋 といえ、「機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY」の特に後半のエピソードを見てもらうと、メカ戦はすごい。あとは劇場版「機動戦士ガンダム A New Translation」の新作部分もすごい。それと

比べられてしまうのかというアレッシ
ヤーはあります。

ガンダムらしさの 先にあるもの

—ep 1のジェガンの活躍は、ファン
的にもかなり価値のある映像になったと思
います。

古橋 現実の戦いって、計算できない要素
がどんどん入ってきますよね。でもアニメ
では、それをやればやるほど都合主義的
になつてしまう。リアルな戦いっていうの
は、本来アニメでは作りづらいんですよ
だから、その中で面白くするには、駆け引
きをきちんと描くとか、双方の戦術を判る
ようにして、見る人をハラハラさせるとか
をやらないといけないんですが、そこま
での余裕は正直ないです。でも現状の中で、
最低限アクションとして見栄えを高めてい
かなければならないとき、双方1回でもミ
スしたら負け、という真剣勝負感があれば
うりスキナは勝てました。

—最近のガンダム作品では、あまり見ら
れない映像だったと思いませんか？
古橋 アクションに限らずアニメの表現は
難しいです。効果的な見せ方はやり尽くさ
れていきます。新しい表現は、たとえ成立
させられたとしても、なじみがない分伝わ
らないし、だから最近「隠す」演出を心
がけています。想像しなくなるように組み
立てていうか。アニメの快感も味わいつ
く想像力も使っていたんだとしても、説明不
足の言い訳みだいですね。

理想は、まずよくわからないけど惹かれ
る感じがあって、考えていくと筋が通つて



印象が一変するみたいなの。

—ガンダムの文脈を「はずしていく」こ
とを考えているんでしょうか。

古橋 文脈もよくわからなかったりするん
ですが……。子供の頃からアニメを見てき
て仕事にして、何をやっても人真似になっ
ちゃって。人に喜ばれるのなら、それでも
良いような気がするのですが。エンターテ
インメントにおけるサービスって何だろうと
とかよく考えます。お客様の満足が第一な
のは当然として、ガンダムのような幅広い
層のニーズにどう応えるか、自分の中に照
合できる部分がないと上っ面になつてしま
いそう。30年前に見た「ガンダム」の面
白さって何だろうとか。もし今それを多少
白さと再現できたとしても、超えるもの
にはならないだろうし。せめてアプローチ
だけでも変えたいな。

結果的に、とてもガンダムらしい作品

になっているという印象です。

古橋 まずは福井さんのガンダムを映像化
させてあげないと。作品が輝くかどうかの
キモは思い入れだと思えます。技術や
計算ではなく。

今のところ、私の思い入れはムサイやザ
ク、ガンダムのバルカン砲です(笑)。

—それぞれの人のガンダムらしさが
凝縮されて、「UC」はガンダムになつて
いるのですね。

古橋 スタッフでも最年長のオヤジなんで
すみません。今でもガンダムのサントラを
聴くと青春を思い出します。名に恥じない
作品にするべく頑張りますので、よろしく
お願いします。

ep 2 2010年8月

ep 3 2011年2月

ep 4 2011年11月

ep 3までで見えてきた
「UC」の方向性

—ep 3が公開され、いよいよ本作も
折り返しとなりました。

古橋 私の作業としてはep 5相当分の
コンテとチェックが終わったところなので、

アクションでは

双方1回でもミスしたら負け、
という真剣勝負感があればと。

半ば以上進んでゴールが見え始めた感じだ
す。でもお話を観てから丸3年経つてい
ますから現時点でも過去最長です。

それを言ったら私よりも先に参加してい
たメインスタッフさんの方が精神的疲労は
大きいでしょうね。できるだけ負担を減ら
しつつ内容を維持していくことが私の最大
の責務だと考えています。スタッフあつて
の「UC」ですから。

—ガンダムという作品ゆえの難しさもあ
るのでしょうか？

古橋 なにせ私がガンダムどころかロボッ
ト物の素人なんです。メカ作監がいる作品は
初めてです。過去「逮捕しちゃうぞ」とか「ジ
パンチ」とか現行メカが出る作品は写真資
料から作画を起こしていました。「UC」は
ユニコーンガンダムの変身シーン以外手
描きですから。キャラに関してはもてれ味
のあるアクションとかなら多少のスキルも
積んできたけど、ガンダムって肉体的アクシ
ョンはほとんどないですよ。生活感の層
も好きですが、それをじっくりやる訳の余
裕が全くない。あと、宇宙のスケール感と
か科学考証とかモニターワークとか、打ち
合わせするだけでも脳がキヤバオーバー
になります。

—作品的には、宇宙世紀のガンダムらし
さが表れていると感じますが、その点を
意識した制作はされていますか？

古橋 私が足した部分ってザクヤムサイを



出したり、ボーズや処理を似せたり、知識的に『機動戦士ガンダム』へのオマージュが限界です。

— 3つのエピソードを経たことで、ご自身の中で今後の方向性などは見えてきましたか？

古橋 アングルやアイデアなど見せ方においては引き出しの数、中身共に乏しいので、手段を問わずに費用対効果の効率を落とさ

ない範疇で模索していきなさいです。

— 武器の使い方をとつてみて、毎話数ごとで変化が感じられますね。

古橋 そちらの方面は至多30%、順切り切つていきます。後のガンダムの歴史、伝統に則りつつもセンスアップした表現は知識と能力に裏打ちされていて代替えが利きません。唯一、私が足したい要素は「痛さ」

位です。人型メカだからこそ可能(酷)とか。戦いの実感を人体の破損の替わりに担って欲しい。想像力に働かせるのが一番の演出だと考えてのことです。

限界までブラッシュアップしエピソードを取り込んでいく

— モビルスーツを描く上で、ご自身の中でテーマ的なものはありますか？

古橋 モビルスーツの設定に準じた大きさを感ぜさせたい。あと、宇宙空間であれば慣性質量感。それがガンダムとして、正解かどうかは別にして、自分が参加する以上はそこを推したいのですが、まず、物理的に難しい。1カット単位で見れば、あと半秒あれば、重さ(慣性)を出すためのタメも作れるのと思うのですが、それが積み重なると分単位になっちゃう。編集で全体を少しずつ削って内容を詰めているのが実状なのに。

— ボクサーの減量みたいですね(笑)。

古橋 はい。化石級の命を削った減量レベルです。

— 近年のロボットアニメでは、メカキャラクターを具現化した形になるケースが多いのですが、本作はメカと人物の描写が明確に区分けされている印象を受けます。

古橋 「UC」の場合は機体を乗り換えて

しまつたところもあるし、前段の話の大きさを

出すことは必然的にその方向に繋がるのかもしれない。でも痛みの印象はキャラ扱いが前提だし、まあバランスというかメリハリはいい

ます。基本的に兵器の印象がドラマ的な要請があるポイントでキャラクターに寄せるのが効果的かとも思います。

— ガンダムらしい記号的な描写がない点も、そう感じさせるのかもかもしれません。

古橋 今思いつくのは、おしゃべりしながら戦つていくカウティンかな。アニメのパナジは沢山の都合もあつて小説より受け身でしたが、ep4はコックピットでの台詞が多くてガンダムっぽいけど、カウティンはTV的な制約の中でカットを減らす最高のテクニクなので、OVAでは頼らないようにしています。「0083」ではなかつた気がするし、TVでやらなかつた「00」は凄いなあ。

— 余談ですが、古橋監督の描くコンチのおもしろさ「UC」らしさです。ちよつとたツツコミが入つていたり(笑)。

古橋 コンチって長時間集中するものだから、息抜きしたくなるんです。それが意地悪いツツコミだったり、キャラの暗黒面だったりするのは、私の笑いの原典が「デックスアヴェリ」だからです。「トムとジェリー」の間に放送してた海外アニメで幼少期に染まりまして、それが及子座の性格と相まって客観的に出てしまつたんです。

映像ならではの時間の感覚や佇いを表現して臨場感を出したい。

一方で入れ込んでる自分がいて、もう一方でそれにツツコミを形で。それだけ見ると不真面目だと取る人もいますから、公になるときは削つたりしています。「UC」もB D L i v e 用はかなり画と文を削つてます(笑)。

ep4のカギを握る映像との相性

— さて、ストーリー面では、ep3で一気に大気圏突入まで描かれました。

古橋 こままでも来ても、本筋のお話を消化するのが精一杯。各キャラごとのドラマは断片的で厚みがなくダイジェスト過ぎる状態。大人向けという体で受け手の想像力を前提にした作りですが、見せるところは満足感があるような描写をしたいし、繰り返しの觀賞で異なつた視点での見え方が出来る多層構造を持たせたい。それがないと小説のガイド役で終わつてしまふ。元もと1本40分×4本の企画でしたから、それが本来の形なんですよ(うけ)。個人的にはもう少しだけ頑張つてみようかと。

— ep4に向けて期待が高まりますが、基本的には同じ方法論で進められていくということでしょうか？

古橋 はい。幸運だと言いつつ、圧縮、再構成のプランが最も上手いと思ったのがep4なんです。同じ要素なのに印象が違

うものになるからです。

■地上ならではの見せ方という点にも注目です。

古橋 玄馬さんのプランでメカの影付けに工夫をしています。とはいっても、地上の空気感の表現で、自然に見せるためのものですから、うまくいけばいほど気付かないかも。

■物語的にも地上はターニングポイントになる状況が多いですね。

古橋 ep 4に相当する小説の映像的なシーンは映像ならではの時間の感覚や、佇まいを表現して臨場感を出したい。砂漠にしてもそうです。ダイナミズムは半季の入った役者さんのお芝居が生かされるはず。後半はバナージとロンの戦いがドラマの中心です。我と子をテーマにした本作中でも最も深い所に切り込んだ内容になっていると思います。それもガンダムティースト色濃い作りです。私的には今作の責任を果たし終わった感すらあります。先程と同じ例えだとホセとの対戦後の矢吹ジョー並みに(笑)。

より多くの大人が感情移入できる主人公に

古橋 これは初期段階で考えた理論的な思考ですが、自分を含め今回の客層はかなり高めの年齢層を見据えていますから、主人公達若者層をどう描くかが、最大の課題だと。父と子がテーマだから、まずは父的立場でドラマを見て、それがいつしか甘の自分を主人公に重ねるような。同時に双方方向からドラマを感じることが出来る大人向けという名目も成り立つかなと。単純に主人公を大人にするだけでは間口が狭くなるだけです。



では、青い子供のままの身で、「それでも……」って生きていくバナージにより多くの大人が感情移入するにはどうしたら良いか。個性や我が強いと、最初はキャラ立的に有利ですが、最後まで客観的存在で終わる気がして、「それでも……」がバナージの核なら、それ以外は色を付けない無垢な存在としておくのはどうか。万人がカスタマイズしやすいように。そんな間き直りじみた理由のもとに第1話は、ガンダムとの繋がりを残してバナ

ジの年齢相応の臨場感とか、主観的なものをとってらっしゃいます。誰も主人公目線でドラマを体験できない作りです。それはバナージをカイディアイス目線で見てほしかったゆえです。結果として状況説明に追われ、その狙いも空振り。あと2シーンぐらいかイディアスのシーンがあればと悔やまれます。

■そこはあらためてep 1を見直したくなります。

古橋 そのep 1の失点を取り戻すことすら、未だできてない現状では、空論の極みではあります。白紙に近いバナージの体験を客観視するうちに、大人の視座者が少しずつ感情移入していき、ラストでシンクロさせて終わるのが私の目標でした。でもそれは小説のバナージとは別のものかも知れず、あくまで私の脳内の理想の形です。

■古橋監督の理想とされる作品の在り方とは、どんなスタイルでしょうか？

古橋 小説を頂く立場で作品論とお話が通ずればそれがベターかなとは思いますが、あいまいな表現ですが、パナース感覚でしょうか。私も長く仕事をしていますが、未だに作品と商品の配分感覚が掴みません。どちらにしても力があるモノが残っていますね。

アニメや映画は集団作業なので、相乗効果が起これば最強かと考えますが、相乗に呼び込むか、です。私、仕事運は良いので不満はないです。能力からしたら恵まれています。ひととだけ好みというか特徴的な要素と自覚するのは、全ての要素を有機的に拘めることかな。記号に修飾するのでなく生っぽさを出すための方法として、

それがスタイルなのかもしれません。

ep 5 2012年5月

積み重ねの上に花開く それぞれの人間模様

■ep 5は、これまでの話に比して人間ドラマ面が充実している印象です。

古橋 ep 5に来るまでに4話分、4時間弱の積み重ねがありますから、土台ができあがって、良いバランスで作れたと思います。

■こまかい話を説明しなくて済む状況になったのが大きいのでしょうか。

古橋 毎回、絵だけで伝わる事の出来ない設定に関する説明が必要な作品ですが、ep 5ではリディアの分だけで済みましたので。

■古橋監督の中で、与えられた条件が厳しい中で「U.C」における方法論が見えてきたのでしょうか。

古橋 あとは2本分の物量と油断はできません。長丁場におけるスタッフの疲労も蓄積しています。スパートをかけるタイミングが肝になるかと。ep 1でカイディアスの心情を省いたのは失敗でしたが、拾いすぎれば自滅です。

■そういつた足りなかったモノを後で追いかけることは？

古橋 最初からギリギリの減量作戦を取ってきません。無名のパイロットはおろか、アルバート、リディアの台詞までep 1ではカットしました。その代わり、ロットとダザのシーンを入れたので、差し引きゼロに。ep 5に該当するのは小説の7巻に

集中していますね。

古橋 7巻の最初の方はe p 4で取り込んでいますから、実質的には7巻の2/3くらいがe p 5に入れた内容でしようか。内容は、余格を持たせられましたが、納品はギリギリでした。

それはe p 4の時点でe p 5をじつくりやろうというプランの元に配分したもののなのですか。

古橋 私としてはe p 3を、余力を持って終わらせてe p 4に臨もうと、コンテも省力したのですが、色々あって余力が残らず、そのままe p 4に。震災もあつて、e p 5の時間まで良い込みつつやつと終了。スタッフ共々燃え尽きました。残りの時間でe p 5を作り上げた次第です。脚本では、ガルダ戦も大変でしたが、リディの心情を追えば十分面白いと判断したので、後半のコンテではシンプルな状況で話を進めました。まあ、今回は戦時ではないので作戦行動とかは、ゆるい描写に留めています。ハードな戦争物は私には無理ですからね。

動線の整理から生まれる盛り上がりと分かりやすさ

——アニメーションだとマサという存在自体に説得力がありますよね。構想的に自然な印象を受けました。

古橋 小説ではマサはラー、カイラムで一度ミネバの認得をしています。つまりラー・カイラムにミネバもいるわけ。アニメではプロットの段階で福井晴敏さんと相談して動線を整理して、最初からミネバとマサはガルダにいたというように変えました。アルベルトだけはリディとの絡みが

あつて、バナージとの因縁を直接聞かせる必要があるのでラー・カイラムからガルダへ、という動線になりましたが。

——呟が短くできるだけでなく、見ている人間にも分かりやすくなりました。

古橋 溜めて溜めて、そこらやつと達えた、という構造にしたほうがバナージがガルダに向かう動機としても強くなりますしね。結構うまくいったんじゃないかなあと、今回はバナージが立ち直るお話でもありますしね。

——その逆にリディはe p 4から引き続



ガンダムを戦争以外にどう使うかを柱に、様々な父子関係を父側から描くのがこの作品。

いて転落ぶりですごかったですね。

古橋 シリーズを手がけた最初は、リディというキャラクター自体を省きたかったんですけど。

e p 3くらいまでは、リディはちょっと動かしにくそうというが、見せ場を作りにくそうな印象でしたがe p 4とe p 5で、かななりファンの印象に残ったのではないかという気がします。

古橋 ほんとe p 4でリディがジャンプロを壁つてくれたりして助かりました。リディ、ありがとう(笑)。

e p 4あたりからリディの葛藤を盛り上げていく意図があつたのですか？

古橋 最終的にはもつと落ちる人間ですから今のうちから落としておこうかなと。こめんね、リディ(笑)。

——小説だとガルダに乗り込んできて無茶を言っているリディにやや唐突な印象もあるんですが、アニメだとe p 4のおかげですんなりと「ああ、もうダークサイドに走ってしまったんだな」と理解できました。

古橋 おお、つちやまだからリディは勝手なことをばっかりしてますよね(笑)。e p 3でも脱走して地球に行ったりします。戦時なら銃殺ものですよ。「U.C」の描いている状況は戦時ではない、ということで見逃してください(笑)。もつときちんと組織を描く必要のある戦争の話だったら、ドラマとしても、バナージみたいにキレイ



事は言つてられませんか。彼は特に頼み込まれていないし、一般人だしどっちの陣営にもつかない。それも大前提として戦争という状況ではないからです。

父の運した力、ガンダムを、戦争以外に

どう使うかを柱に、様々な父子関係を父親から描くのがこの作品のアドバンテージだと私は考えています。

「ミネバがリディと完全に決別するシーンや、落下するミネバをバナージが助けに行くシーン、映像ではかなり印象的になっています。」

古橋 くり返し見るメディアなので過剰な演出はしません。初見のために焦らしたり、オーバーになると、すぐに食傷します。無駄なくシンプルなのが、音楽による心地良さとベストマッチかと。

監督の論理が反映される 改変とオマージュの選択

——ブライトとバナージが会話するシーンも印象的でした。

古橋 それこそ、メインテーマですから。成田剣さんの芝居も良かったです。ブライトさんの存在意義を果たしたと私も思いますが、なんとかなる良いシーンを作りたかったです。

——遠隔にもバナージを理解してくれるブライトという大人がいるという感覚や、キャラやベルトーチカという過去の作品の重要キャラがバナージを支えてくれるという感覚があって頼もしく感じました。

古橋 そういふ過去のレガシーを使ったファンサービスというのは、どういふ加減が

いいのか、というのにも悩むところ。

——バナージの「伊達じゃない」はアニメではカットされていましたね。

古橋 ああいった要素を喜ぶ人が多いのか、そうじゃない人が多いのかとちなんだろう？ 僕自身は台詞として音声を聞くのと違和感が勝る気がして、トリスターの「踏み台云々も入れたんですけど、通信をぶち壊して目立たないようにしてしまいました。まあ、自分が知らないだけで、ガンダム台詞は、どれかにかぶってしまいうでようから、あまり気にしないようにしたいです。

——そのかわり、というわけではないでしょうが、ギルボアやダグザの姿がバナージのヘルメットのバイザーに映ったりするシーンがありましたね。台詞はないですけど、アニメならではの表現でした。

古橋 脚本段階でよいプランが出ず宿題になっていた箇所です。コンナに思いつきで入れてみました。大気圏外がりでなんとかなるかなあって。だから台詞はなし。あとはタキヤがゼー・ケーブルを操作するシーンもリアルに組み立てていく。ケーブルがガランシニールに屈さなくて屈かないという状況を、ごまかされなくすっちゃうんです。ケーブルの長さが10キロ必要だとか、操れるのかとか、ガランシニールの推力が落ちた後じゃ何やっても無理じゃんとか。友情パワーで行くしかなく、タキヤ

周りの人間の感情的な思惑が バナージとミネバを 後押しする構成なんです。



がバナージに燃てきてほしいという願いが、バナージを後押しするという心情面に託しました。タキヤだけに。

「万能キャラ」となったリディ 果たしてep6での様子は？

古橋 ガルダのモビルスーツアツキが、それほど酷い事にならないので、マリダーの解放にもリディが重要なキツカケ。「ガンダム」連呼がそれです。

——リディはここでも大活躍ですね。古橋 デルタプラスもこれが最後になると

の事なので、設定協力の間西リョウジさんに確認して、華々しく散る感じに。

——デルタプラスの破壊は、リディの自信や尊敬の喪失といった比喩ですか？

古橋 リディは機体をバンシィに交換えますので、その理由付けでもあります。

——ep6のリリースは1年後とのこと。待ち遠しいファンも多いことだと思います。古橋 申し訳ないです。「待っててよ、よかった」と思えるような出来にすべく、スタッフ一同頑張りますので、今暫くお時間下さい。

ep6

2013年5月

最終話に向けて 動き出すキャラとドラマ

——バナージをとりまくキャラクターの描き方で、バナージとミネバの決意がすぐく浮かび上がった感じがありますね。

古橋 フロンタルの言が正論なので、2人の人間の感情的な思惑が2人を後押しする構成なんです。これだと清濁なく人物描写が可能で厚みが増すはずだと。

——コンロイとバナージといった関係性まで詳細に描写されていますね。

古橋 コンテ初稿ではダグザの防弾ベストを渡すプランでした。下部デッキの弾雨をくぐるのに説得力も出るかとの思いです。でもサイズも合わないし、コンロイがずっとと携帯しているものも不自然という意見が出て没になり、小説の台詞のみでダグザの意志を伝えることに。コンロイもこれまで描写不足でしたから、仕込みもできなかった



良いなど。これもバナージの影響があつての事だ。

「これまでのエピソードでストーリーに描かれなかった人たちがいる」と動きを見せ、それがすくよかつたですね

古橋 最後の機会でした。ブリッジクルーやタクヤ、ミコトたちも存在感を示す描写が全く入れられなかったの、それぞれの立場や考え方で行動線を複数載せ、限定空間での人間模様を描けたらと。特にミヒロはブリッジに戻ってからの仕様が判り易くお気に入りです。

大人の視点で見られるアニメとしての「UC」

「ミネバとバナージの恋愛ストーリーは小説と違ってほとんど描かれていませんね

古橋 2人の関係性は、ピスト家のタベストリーに寓意的に示されていますから、そこには生っぽい恋愛要素を入れる必要はそれほどないと考えます。困難ではありますが、恋愛を越えた絆や信頼を描く努力をしたいです。たださえ大人間からの視点で主人公を描くスタイルなので余計感情移入し難い、取っ掛かりのない流れになっていて、若い視聴者には物足りない作品だろうなどの自覚はあります。でも、e.p.3での2人の再会時にミネバの台詞にはバナージへの好意がはっきり感じられるし、今回e.p.6もメインタイトル明けの2人だけのシーンには、親密な空気が描かれていると思います。これほど良いバランスだと自負しています。こうまで徹底して「UC」は大人、それも40〜50代の人に向けて作っています

古橋 艦長としての見せ場になっていると本来、その年齢層はアニメを見ないです

子供の頃は見ていてもだいたい中学あたりで見なくなるのが一般的だし。漫画は青年向け、社会人向けのジャンルがあるので、20〜30代まではお客を惹きつけておけるんですよけど、その作品をアニメ化してもパッケージを買うまでには至らないのが実情なので。

大人でも何かの拍子にざアアニメを見れば「面白い」という人も多いですが、なかなか一般の大人のユーザー層には、アニメは届かないですよ。

古橋 今回は「ガンダム」だから、こういう作り方でも見ていただけたと考えます。「ガンダム」は30年以上続いたコンテンツだから、広がりや認知度が圧倒的。ビデオレンタル店に行くと、実写、アニメ、ガンダムとジャンルになっているところも多い。大人でも「ガンダム」なら観てみよう、という人はいるんですよ。

「パッケージのリリース数を見るとUC」という作品がアニメから離れたいた大人の1層にも届いていないかと思えます。

古橋 もしそうであるなら、それは想定外です。舞台挨拶で若い女性客も見つかりましたが、それは役者さんのファンの方でしょうね。

小説を圧縮しているのがありますが、説明不足で想像力を働かせないと理解しづらい不親切な作りですから、新規の人は楽しめないのでは。

アニメ的なキャラクターの設定、バックボーンを知らなくても、人の生き様として心に響く部分があると思うんです。例えば先にもお話に出ましたが、オットーの行動は「自分が善政仕事の上で我慢しているものをぶちまける」というカタルシス

が働くとか。

古橋 中間管理職には身に付まされる状況ですね。e.p.2では壁を蹴ったり殴ったりでストレス発散する、解りやすいキャラでしたから感情移入もしやすいし。コンロイ達のフォロワーがなければ、間違いないから、結構良いんですけど。

ジンネマンに感情移入するユーザーも多いと思います。

古橋 彼は、樺井さんの分身みたいなキャラではないでしょうか。私も小説でジンネ



マンの描写が、一番気持ちが表れていると感じました。

そこはアニメでも最大限伝えていきたい部分なのでうまく演出できていればいいのですが。

——今回でジネマンの中では心情に決着がついた感じですか。

古橋 小説では、パナジとの関係性ももっと強かったのですが、アニメでは、e p 4の殴り合いで相互理解と信頼が固定化したと判断して、e p 5、e p 6ではマリタとの心情線に絞って描いています。マ



人工的なキャラ造形を踏まえながら、いかにフロントタルを魅力的に描くかが一番の課題でした。

2人の主要キャラが人工的で純粋な理由

——フロントタルは今回の演説も感情がない感じがしていますね。それでいて一本筋がとれている。

古橋 内容的に正論だと思います。ゆえに論理では反論出来ない。感情論で反抗するしかない。ミネバの「シヤアは死んだな」は既北宣言なんです。パナジへの認識もe p 2から変わることない論旨でフロントタルとしては腹藏のない本音。だからアンジェロが嫉妬に身を焦がすという構図なんです。

——フロントタルは一貫して人工的な感じを与えているように描いてると見えます。

古橋 器になる発言もありますしね。その人工的なキャラ造形を踏まえながら、いかにフロントタルを魅力的に描くかが一番の課題だったので、真理を知り、人を超えた知性と風格を与えたい。アンジェロもそこに魅かれていたとすれば、バックボーンを描かずには成立するシンプルな関係。連邦邦に人死を出さないのも交渉前の誠意だし、アンジェロに留守を任せたりしなければ、全く展開も変わっていただろうと思えて出来



るような知力を有する人格に見えて欲しい。なので、ミネバ、パナジもそれを実感した上で、台詞回しを心がけています。

古橋 画で表現できない情報は台詞にするしかない。で、説明臭くするのは仕方ないです。だから、感情の乗った台詞を大切に記して収録しています。それがメリハリになっていると、願うところですね。

——フロントタル以外は誰でも下に見るアンジェロとの対比も面白いですが。

古橋 彼は判りやすいです。この作品でもっとも記号的な、定番っぽいキャラなんです。が、全体の中で際立つて見えます。人気が出るのも当然かも。別の面を描く余裕もないのですが、その純粋な部分はシリアスに描いてあげたいです。記号キャラのままで終わるのは不憫なので、対照的にパナジはくせのない優生的な描き方を貫きます。その理由は大人目線で彼（パナジ）を見る時に嫌悪されないためです。感情移入する存在ではなく、最大公約数的客観で好まれるキャラであって欲しい。

これも大人のためのアニメの条件だと考えるゆえです。

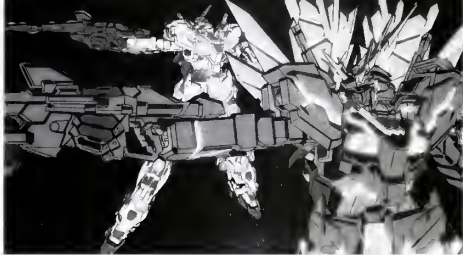
——最後にe p 6の総括をお願いします。

古橋 今回の話でも戦時ではない設定を活かした作劇になっていると思います。味方に追われたネル、アーガマが生き延びるためにネオ・ジオンと共闘するの、否か、申し出たフロントタルの論理に非がないというなら、誰もが納得する明確な答えは出ない状況です。もし、アンジェロが反感を買わなかったら、連邦軍のパトリール艦が来

群像劇として

多面的な見方が可能な

大人の物語になっていれば幸いです。



ep 7

2014年5月

戦わない最終決戦 その意図とは？

——ep 7では、なるべくメカ戦を減らす方針だったと伺いましたが。

古橋 パナジがユニコーンガンダムに乗った動機は、オードリーの願いでもありますが「戦争を阻止すること」でした。また彼は民間人のままです。ダカール事件は小説では死傷者4万人規模ですが、アニメでは休日で建物こそ被害甚大ですが、人的被害は少ないと劇中でアナウンスを入れています。続くトリントンの基地施設も、軍関係者と家族主体の街でのテロで、その後には宣戦布告もありません。フロンタルも戦争を始める気はまったくなく、旧ジオン

残党のガス抜きが目的だからです。

状況的には現代と同じですから、モビルスーツで戦って相手が死んだら宇宙世紀の法律でも殺人罪になるでしょう。パナジはその自覚がありますから、同じ過ちを重ねずに戦争の芽を摘まなくてはなりません。そしてフロンタルの「戦いは本意ではない」は真実であり、それを具現化した機体がネオ・ジオングなんです。

ネオ・ジオングの機能自体が、戦わないためのものなんですね。

古橋 フロンタルの目的は宇宙世紀憲章の石碑を手に入れることですが、パナジの誤得も最後まで語っていないので、戦意を挫くパフォーマンスを見せ、ユニコーンガンダムとバンシィ・ノルンの戦闘力を殺ぐ戦い方を徹底します。こういう心理面での頂上決戦は、これまでのロボット物にはなかったのではないのでしょうか。

——一般的にアニメでは最後にラスボスと全力で戦うものと思われていますから。

古橋 パナジの動機、フロンタルのサイド共栄圏構想、共に無益な争いを否定するものであるなど、その手段も問われるのではないのでしょうか。

——トリントン戦の最後でパナジが撃たなかつたのも、戦わないというメッセージが込められているんですね。

古橋 軍人でも戦士でもないパナジが、たとえ犯罪者でもその命を消す行為をしてし

まったら、人の心を失ってしまうでしょう。

フル・フロンタルの視点で見る「UC」

——本作ではep 1から、親目線、大人目線が強く描かれてきましたね。少年のパナジを描くのはかえって難しかったのではないのでしょうか。

古橋 主人公を客観的に描く試みは、感情移入という武器を棄てることですから、存在感をどう補強するかが大命題でした。

——ガンダムシリーズにはすでに時代劇的な面があって、主人公が主人公らしきの型に沿って動くことで生まれるカルシスが、必要だと思われるのかもしれない。

古橋 時代劇に限らず、物語での一大セオリーですから、無謀でしたわ。でも、そうしないとい別の視点が産まれません。

——ep 7はフロンタル視点で見ていました。

古橋 フロンタルの視点では、「パナジ、どうして分かってくれないんだ？ すよね。過去も未来もすべて見て、一番良いと思われる答えも提示しているのに」「なぜまだメカなんだ？」

——フロンタルの疲れをあという方法で見せるのか、驚きと同時に納得しました。

「お前、疲れてる」と言ってくれるような人物は必要ですよな。

古橋 それが母としてのラファですね。フロンタルも、もう自分も子供ではなく親の位置にいるんだからと、「絶望を超えてみる」とパナジたちの肩を叩いていくんですね。

——親子関係の重視は横井勝さんとの共通認識ですか？

古橋 父子、父娘、血の繋がりに依らない世代的ドラマは小説で重層的に描かれています。フロントタルだけが特外にいましたので、そこはアニメ版の最大の改変です。

——乗機であるネオ・ジオングを、圧倒的な存在にしたかったそうですが。

古橋 武力を抑止するには超越した能力と、それを誇示した容姿が必要かなと。安直ですが、お釈迦様+阿修羅像の割+光背リングです。山のように泰然とそびえるイメージでした。

物議をかもした 時空の旅

——ネオ・ジオングで時空を旅したかのような展開に戸惑う意見もあったようですが。

古橋 コンテ初稿を見た堀井さんにも、あそこはイメージ的に処理して欲しいと言われました。自分としては星さえも動かせるサイコフレームなのだから、タイムトラベルができてもおかしくないと思いましたが、過去は宇宙の記憶をフラッシュバックする感じに。

——ラアも「刻が見えた」わけですね。

古橋 見るだけなら問題ないですよ。全身サイコフレームのデストロイモードのユニコーンガンダムと、ネオ・ジオングの光背。最強のニュータイプ同士の共振がサイコ・フレームを発生させた結果です。

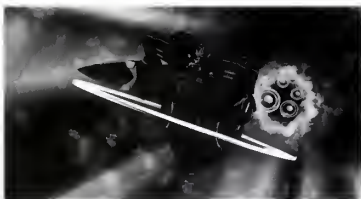
——サイコフレームにそういう機能があるとは、宇宙の様々な人の意志が再生されてもおかしくありません。

古橋 オカルト的ですが、地球の周りをスベースノイドの環が取り巻いていて、ひとつの次元を作っているだろうという解釈です。ですからep 3のように、死んで

しまったギルボアやダグザたちが大気圏内で助けてくれたりもするわけです。

——「機動戦士ガンダム」からそういう描写はありましたね。

古橋 少しずつ伏線を張ってきたつもりで



軍人でも戦士でもないバナージが命を消す行為をしてしまったら人の心を失ってしまうでしょう。



すが、それでも唐突に映ったかもしれないですね。反省はしますが、後悔はないです。

——最後に一つ次元を超えるような展開は、エンターテインメントの定石でもありませんよね。

古橋 ドキュメンタリーは別して、映像体験として最後に飛躍するのには必要で、それが一番のカタルシスだと思います。

特に劇場では体験感が決定的になるような気がします。武力決着を足し足りない二人の対決を展開させるにはこれしかないませんでした。

リディこそep 7の キーパーソン!!

——バナージたちがサイアムと直接会うのも重要ですね。

古橋 初期シナリオではフロントタルとは音声会話だったんですが、敵のまっただ中に行くのが不自然だとともに、同じ場所に立たせなければ、と感じました。それを成立させるために、逆算してネオ・ジオングがコンピュータシステムをジャックできるというのも決まりました。エコーズがメガラニカに着いた時、ネオ・ジオングに一部の機体が乗っ取られて同士討ちになるという場面で、その機能を説明しています。

この時、エコーズを率いるコンロイは、軍人なのに操られた味方機を撃てない。それはバナージと人間関係ができて影響されたからだ、と絵コンテには書いてあります(笑)。でもそれではやられてしまう、という時に引き金を引くのがリディです。彼は軍人ですから。結果的に、ストーリー展開の上で彼の存在はすく助かりました。

——ep 7ではリディが一番良いと思いました。

古橋 マリィダを撃つ展開が変更不可だったために、ドン底に堕ちた彼に何かをさせて、一気に持ち上げる必要がありました。そこから感情移入も始まる。振れ幅の大き

さによって、一番身近に感じられるキャラになって良かったですね。

ユニコーンガンダム

最終形態の謎

「ユニコーンガンダムの最後の変身が気になる人も多いようですが、

古橋 ユニコーンガンダムがそのままでコロニー・レーザーをはじき返すのは無理がありますね。当初はネオ・ジオンがバラバラになってきたサイコロレムとシールドファンネルを引き連れるという構想だったんです。

ユニコーンガンダムが万能になりすぎないためにも、ネオ・ジオンにも助けになって欲しいんです。間接的にコロニー・レーザーの阻止が一回きりの奇跡であることも強調したかったですし、それがうまく見せられなくて断念し、その代わりであらりました。

「ユニコーンガンダムのシールドは、かつこ良いという反応が多いそうですね。古橋 最強の盾です。武器を積んだり独立して飛んだり笑。飛ぶことについては玄馬寛彦さん「謎パワーで飛ぶんです」と言っていたから、噴射は描いていません」

3つ集まったらY字になるのは後付けですが、サイコロレムの一貫した特徴になります。Yが集まったらハニカムになるのも意味論的に面白いです。

登場人物の役割をはっきり描きたい

「地球ではシャイアン基地でのドラマがありました。プライトにマーサたちが遭

どのキャラクターも、役割を果たし終えて解放された感を出して締めたいです。

捕できるんじゃないのか？

古橋 プライトにそんな権限はないですから、任意同行ですね。コロニー・レーザー発射を力づくで止めたなら反逆罪で射殺されていたでしょう。軍人という立場が仇になっているのです。カイも通信だけでなく、もつと有機的に絡めたかったのですが残念です。

「エンディングも古参のファンへのサービスですね。サイド6の、ラアラの湖畔の家も出てきましたね。

古橋 テキサスコロニーは荒野ですし、テム・レイのいた繁華街ではわかりにくいので、外にエレカを置いてテレビ電話のモニターを映しました。エンディングは沢村の都合で、予定よりカットを減らしました。総コンテには、フロントルの屋敷のバラが枯れているカットなどがありました。

「マーサもあつさり負けを認めた感じがしました。最後の微笑みは意味深です。古橋 あきらめたんですね。アルベルトの言うとおりだと、見直したのもあるでしょう。フィクションの文脈だと、あつさりして見えるでしょうが、現実的に則して考えれば、大人として結末は分かるわけ。最初は一瞬の笑みだったんですが、演出さんからの要望もあり今の訳になりました。

「アンジエロが漂流するネオ・ジオングのコックピットに入るシーンは描かれないのではと思っていました。

古橋 魂の抜け殻になってしまったというのは、アンジエロの末路としても、フロントルの末路としても必要なシーンですから。

どのキャラクターも、役割を果たし終えて解放された感を出して締めたいです。綺麗なアルベルトもその意図で（笑）。

プロとしての工夫と苦勞

「次に収めるのに最後まで苦労されたようですね。

古橋 今回は90分以内なら良いということ、それを使い切りました。映像終わりにカウンターを見ると、余裕なして90分00秒（苦笑）。

「UC」は5年にわたる長いプロジェクトでした。

古橋 すっかり仕事が遅くなってしまいました。年齢もありますが、機動力が落ちた感じがします。ガンダム作品となると、自分一人の判断だけで進められないことが多いのは大変でした。設定を発売し、何週間もかけてやり取りして、使うのは一瞬なんでもよくありました。アニメ制作上の良い意味での割り切りが、こういう作品ではできませんからね。

「UC」は劇場用作品の作りに近いので、時間がかかるのもある程度仕方のないことでしょうか……。



古橋 設定、検証、決めごと、3Dのなじませ方、レイアウトの統一。これらは分業が出来にくくて、一人、多くても数人が全てをチェックする作りでの90分の物語は、今までのベースを考えると不可能に思えたので、どのシーンも必要最低限まで減量しています。その素材を撮影で膨らませて豊かに見せている部分は多いです。そのおかげで何と中間に合いました。全てがギギリでした。

「UC」に携わって良かったと思われ

ることは、古橋 忍耐力がついたこと、描き割り感のない宇宙が表現できたこと、思った以上に売れて責任を果たせたこと、澤野音楽をベストに使いこなせたこと、少しだけ名が知られたこと、以上です。



INTERVIEW ⑦

作家

福井晴敏

Harutoshi Fukui

ユニコーンプロジェクトのはじまりと終わり、そして未来

作家・福井晴敏氏といえば『機動戦士ガンダムUC』の小説の執筆を担当しただけでなく、そのプロジェクトの端緒から終わりまでにおいて中心的な役割を果たした、いわば本作の最重要人物の1人だ。

それは物語の構築、というだけでなく、マーケティングや構成などに至るまでほぼあらゆる場面で重要な役割を果たしたという。当初から高年齢層をターゲットとした本作は、どのように生まれ、どうアニメとして展開され、クライマックスを迎えたのか。ep 7前と後の2回にわたって『グレートメカニックDX』誌に掲載されたインタビューを一挙再録。そのプロジェクトの始まりから終わりまでを聞いた。

第一回 2013年5月
その曙からep 6まで

宇宙に戦争が持ち込まれた
最初の瞬間を描く

福井さんの作品への関わり方は、従来の原作者というイメージとちよつと違う印象を受けます。

元々原作者という立場とは、ちよつと違ふんです。原作はガンダムというものが厳として存在していて、そこにどのような新しいものを付け加えていくかという位置づけです。原作としての小説を作るということではなく、『機動戦士ガンダムUC』というプロジェクトの言いだしつべのような役割ですね。

角川書店に依頼された当初、気楽にギヤグ短編集を作つて終わリかなという気持ちだったんですが、当時の『ガンダムエース』の編集長と話したときに、もつとちゃんとやりたいということでした。ただ、『ガンダム』をちゃんとやるなら、印刷媒体だけでなく長く続くようなものにならないし、世の中を動かすような大きな流れにはなりにくい。そこでちよつとしたOVAシリーズとして考えてみようか、と。俺がそのときに、そういう展開をすぐにイメージできたのは、『ガンダム』のノベライズをやっていたことが大きいんです。ここでサンライズの人々と相見知りになって、『UC』のプロデューサーの小形（尚弘）さんも、まだ当時制作進行でね。俺もアビュ

ないという信念で始めていることです。もし「ガンダムエース」がけん引するのガンダム市場のすべてだった、たぶん参加していません。これが当時よりも10年前……、印刷媒体の力がもっと強い頃だったら、ジャンルものに囚われるのは危険だと感じていたかもしれません。でも今はシリーズを1つも持っていない作家のほうが最近リクエストが高いんです。

最近小説って読んでいます。売れている新刊は、昔なちよと話題になったじゃないですか。今、小説のセレクトのされ方って異常なんです。アツ正道に作家業だけでやっていて、真つという間に食えなくなります。いわゆる旧来の方程式の作家だけでやっていくのは、ラノベでヒットシリーズを出すか、あるいは時代小説で1つ当たりを出すか……。その2つしか今はないですね。そういう状態なら、俺は第三の道を模索するしかないかな。それは複雑な思いもありますが、普通に小説を書くよりも「ガンダム」のほうが売れるわけです。

玄馬彦彦という 想定外の因子

——MSに関しては、どんなリクエストが来ましたか？

メカは実は、本当に詳しくないんです(笑)。ただ、最初にある程度基本的な流れは決めています。ネオ・ジオンの脅威が現実ではなくって、MS1機を作るよりも福祉予算に回せという論調が「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」から一年か二年後に盛んになっていくと、そういう中で軍需産業を回していくとなったとき、船の限られ

たスペースの中で、MSとベース・ジャバを運搬するにはデッドスペースができてしまう。じゃあMS自体を変換MSにして、従来のジェガンも一緒に運用する形にどうするか。いわゆる可変MSの重宝化計画なら、脅威なき時代の軍需としてあり得るのかな。

それに加えて考えたのはユニコーンガンダムの設定周りですね。以降はもう、カトキンスのアイデアを受け止めてきた感じ。小説版で、基本的に自分にとつてのメカ打ち合わせは終わっていたんです。アニメーションもそれに合わせてやればいい。ただ、このとき我々は気づいていなかったんだ。玄馬彦彦さんという存在がスタッフの中に潜り込んでいることを(笑)。

——(笑)。玄馬さんの存在に気づいたのはいつですか？

小説を始めるときにプロモーションビデオを作ったじゃないですか。そのときのコンテを切ってくれたのが玄馬さんです。当時は時間も差し迫っていたし、ユニコーンガンダムが変わる部分だけアニメにして、あとはカメラワークを駆使してイラストを見せるというつもりでした。すごい絵コンテが用意されていて(笑)。e p 1におけるメカシーン全網羅みたいな内容で、どう見ても1分以上ある。これを描いたのはだれなんだらうと思ったら、そこで玄馬さんの名前が出てきたんです。それが初めての「玄馬ショック」ですね。その後、e p 1の製作がスタートして、コンテも上がり、なんとかいけるだらうと思った時、コンテが増えました。どかが増えただらうと思った、例のe p 1冒頭のジェガとクシャトリヤの戦闘です。何者の仕業かと思ったら、これも玄馬さんだった(笑)。

あのとき、玄馬さんのアイデアを受容するかどうかは「UC」のその後の大きな岐路になりました。ただ、まだ1話目だし、やることはつちやえと。そのかわり半年公開の必要はなかったけど、今にして思うと、する必要のある苦勞でした。だからスタッフ全員、玄馬さんのやること、言うことは無視できない。「こんなの本当に喜ぶの。」って懐疑になる場合もあるんですけど、実際ファンは大喜びです。これはもうMSに関しては、玄馬さんにお任せしよう。と。

——アニメ化する際に考えたことは？

まず短くすることです(笑)。一番最初は40分、4本でスタートした企画です。当時、大人向けという市場があるのかどうかも判然としないところにアニメーション

e p 7への延長は 静かに進められた

——枠を変えるのは、相違ないハードルです。

とはいえ、とにかくスタート地点に立たないというがないので、40分4話をとりあえず承認して現場を立ち上げ、メインスタッフも固めた段階で第1回目の会議となりました。そこで俺が第一声で言ったのは「4話じゃ無理だよな」と。あとからサンライズの宮河(蒼太)さんのところにいつて「6話なら2時間ずつ3本で、のちに劇場公開できる」と話を提案したんです。まだ何も始まっていない作品で、これはさすがに無理なことですけど、これぐらい吹かけてみるのもやる価値はあるだらうと思ったんです。(ガンダムファン)の氷山の頂上じゃなく、その下にある大きな層に1発燃たせやれと。驚いたことに、それがあつたりと了承されてしまったんです。宮川さんとしても、もっと大きなガンダムビジネスのパイを模索してモトを変えようとしていた段階だったんでしよう。そこ



でBlue-rayを劇場で同時に売るといった、もつと脚を広げるアイデアも提案させてもらいました。

最終的には全7話ですが……。

6話になったと戦果を持ち帰った、実際に考えてみると6話でも無理そうだと(笑)。とにかくいつまでも悩んでいてもしょうがないから、まずは小説の5巻までをOVA3巻に収めることをトライアルしていき。俺がホワイボードに構成を大雑把に描いたんですけど、意外とその通りに進みました。でもそこではe p 6以降はうにやうにやうと誤魔化しておきました(笑)。

賭けですね。

そこはe p 1、e p 2の戦果に期待しようと思ったんです。宮川さんに話したときも、「これ以上は増やせない」という話だったので、じゃあ実績を積み重ねないなと。ここも運まかせですね。ダメならe p 6は、小説とまったく違う着地点を新たに作るつもりでした。自分の中では、もうe p 1のコンセプトを見た段階で、「行ける」という確信があつて、周りにもしずつ言葉を取って行きました。

構成もe p 5まで話したところで、「あと一本で終わるの?」と、みんなを数々不安にさせておいたところで、あと2話を

使ったらこんな終わりができる、っていう構成案を出して。みんなも「ああ、これなら終わるね」とちよつとずつ押しこんでいて、「あれ、7まで延長するつていつ決まったの?」つて、うやむやのまま進めていったんです。

小形さんは「さすがに7本はライフワークにならないうえ」と言っていたので、「じゃあ、どれだけ売れたらライフワークにしていける?」つて聞いたら、「各巻20万本」だと言います。その時はあり得ないという数字とみんなが思っていたんですが、俺は「聞いたぞ、20万だな」という気持ちでした(笑)。だからe p 7までの延長はある程度決まっていたようなものです。ですがスタッフにとっては、マラソンを走り終わって、もう一回走つてと言われろのと同時に、どのタイミングで話するか微妙だったんですけど、特に作画陣は「やらないや、やらないや」という機嫌が悪まっていたんで、我々が心配することなく行けるような印象ですね。

大人の視点からガンダムの主人公を見る

——リリースのスパンについてどう思う

その時はあり得ないという数字とみんなが思っていたんですが、俺は「聞いたぞ、20万だな!」という気持ちでした(笑)。

ていましてか?

それは最初から大丈夫だと思っていたし、大人は子供より時間の流れが速いから平気なんです。僕らは子供のころに再放送で「宇宙戦艦ヤマト」を見ていた世代ですけど、再放送で毎日やっていったじゃないですか? 半々ぐらい見えていたような感覚があるんですが、実際は26話ですから1ヵ月ちょっとで消化してしまいうんです。それを半年と覚えるぐらい、大人と子供の体感時間は違うので大丈夫だろうと。むしろ1ヵ月とかなんかの感覚じゃ、大人はついていけないでしょう。

今、週刊誌が部数を落としている理由が単純だと思っていて、大人も少年に合わせられて読むというのを当たり前にしてきてしまってきたからなんです。我々ももう少年じゃありませんから、少年漫雑誌の週刊というサイクルを追えないんです。ネットにしてもメールにしても、他に見るものが多すぎますからね。今、我々は人類史上ないぐらい文字を書き、読んでいるので、わざわざ紙を買って読む時間の余裕もなくなつたんです。そう考えると「U」の半年から1年のスパンでいえることに、イベント感があまるのはしょうがないんじゃないか。

——そうした大人向けブランドでも、主人公は一貫して少年ですすね。

ガンダムといったら子供が偶然来るというの、ある種の歌舞伎の形と一緒で、基本形なんです。今までのガンダムのビジュアルは、主人公の年齢もファンの年齢に合わせて一緒に上がって、世界観もよりハリウッドになっていった。マーケティング論になつて、主人公と観衆の年齢を合わせて言つても多分ダメだろうと。みんながガ

ンダムに思い描いているのは「機動戦士ガンダム」に思い描いていた視座といた境なわけで、それと形が違いますがダメなものは思っています。

「ガンダム」は「ガンダム」らしく、そのポイントだけはきちんとおさえて、それをどう大人向けにしていくか。その法則のほうで正しいはずだろうと。「機動戦士ガンダム」の場合、大人同士の会話というのの視座者もわからなくていい、というスタンスだったかと思うんです。なぜなら、アムロたちが聞かなくていい話だったから。つまり子供はアムロたちだけを追つていけば、話を理解できるようなつていた。

富野(由望)さんは本当に見事なもので、子供向けという部分をきちんと押さえているんですね。でもそこには1つ弊害があつて、大人と子供の世界に溝が広まくなり、リアルになるとかいい難が生じてしまう。「乙」はそれを利用して、主人公の世界を受け止めるなかつた、という展開でまともなわけなんです。その後は、「機動戦士ガンダムZ」も「逆襲のシャア」も、大人の社会で閉塞してわからなくて、世界をどどんと食いつぶしていくもので、子供の清らかなこころを正義的な方向性に、結果的として隔つてしまつたんです。

物語を深くリアルにしていって、逆説的にそこからリアルが未だわかってしまつという印象がありました。「機動戦士ガンダム」は、大人も子供、それぞれ言い分のパラメータがちゃんと備わっていたのに、それがかなり離れた……「逆襲のシャア」に行きついてしまった……という空気があつたんです。——「U」はその点を整理するような意識だったんでしょうか?



「UC」の場合は大人側の事情にきちんとフォーカスするという意識でした。大人側の事情だけを追つてもおかしいという。バナージが「あんなの言っていることがわからない」ままで終わらせるのではなく、大人が感じている葛藤を丸ごと受け止めてもらう。そこで跳ね除けるのでも、自閉するのではなく、一緒に悩める主人公にしたかった。ただ、一緒に悩めるっていうのは非常にリスクで、あまりにも急速に成長してしまうと、主人公の魅力が失われるじゃないですか。

でも「ガンダム」シリーズに、1つだけそれをうまく乗りこえらる要素があるんです。それがニュータイプですね。間かなくとも感じられる、直観で悟ることができる。その力でうまくバランスが取れないかなと思って組んだんですね。

—ある種冒険なのかなと感じます。

そこは非常に原理原則に基づいて、もう大多数のお客さんが「お父さん」になつていくわけですね。父親視点でいい、という判断です。カーディウスとバナージの別れのシーンにしても、お客さんは全員別れたいなカーディウス視点でしょう。「もういいからお前は行け」と言える立場、年齢になつて。特に子供がでると、リアルに感じるころでもあります。多くは言わなくても、この映画がどういう映画であるか分かる。カット割りも、実はそれを意識したものになっているんです。視聴者の視点はバナージを囲む大人のほうにまわっている。

—一方でガンダムを経験していない若者は、バナージ視点でも見ることでできると、そうなんです。

統編を考えるなら
まったく別な方法で

—それこそほんの十数年前までは、60代まで「ガンダム」とは、さすがに書けないよなと思つていたんですが、今は死ぬまで「ガンダム」と書つていようような気がしました。

ガンダム発売後は普通にできるでしょうね。ただ、それ世の中の流れが順当に来ているというだけの話なんです。おじいさん、おばあさんは時代劇で大好きじゃないですか？ それはおじいさん、おばあさんが子供のころ、教わっていたからです。今、時代劇がまるで人気がないのはなぜかというと、若者が子供のころに時代劇を一緒に見るという体験をしていないから。我々の世代って、TVが複数台ない時代で、親と一緒にTVを見ていましたよね。だから、まだ時代劇の見方がわかる。つまらないからって、自分のゲームやTVを見ることもできる時代になると、時代劇は目にも入らなくなる。そうするとジャンルは衰退していきまふ。そのかわりに次の流れが来るだけの話。我々の世代なら「ガンダム」でしよう、もつと若い世代なら「ドラゴンクエスト」などのゲームになるかもしれないですね。結局人間は、子供の頃に好きなものを追いかけていくようにできているんです。その流れがとんとんスライドしていくだけのことです。

—作家というスタンスの一方で、とても緻密にガンダムビジネスを分析されているという印象を受けます。

よかったのは、自分が氷山の頂上付近にいたことなんです。もし自分がそこにいたら、自分が好きなように物を作っていた。彼がガンダムになつてきたのでしよ。自分自身をお客さんに想定できたので、自分からの世代だったらどんなのが見たい？とか、どんなのが欲しい？ということが想定できた。

MSにしてもメカのデザイン論ではなく、パッケージの売り方や見せ方という視点で、自分をマーケティング対象にできたのはよかつたと思います。氷山の頂上付近はカトキさんと玄馬さんがいますし、自分が下の層にいることでバランスが取れたのはよかつたと思います。

—パッケージは好調なセールスを記録しています。

リーマンショック以降不景気ではありましたが、こういう方面に使えるお金がないわけじゃなくて、本心に欲しいものがなかったと思うんです。それなら5000円や6000円を出しても、それに見合うものを提示しなければならぬ。あえて言いますけど錯覚ですね。見合うものという錯覚をどう起こさせるか、ということが重要なんです。

—近似値として1つ大丈夫だろうと思つた要因は「新世紀エヴァンゲリオン」です。エヴァのなにがすごいか、ということでは、1本につき2話くらいしか入っていないのに、映画2本見たくらいは満足度があるんです。それがなにかといえば、情報量の錯覚なんです。いい、いっぱい食べた、いっぱい見たという錯覚。「UC」の作りは、映画としては完璧ではないですけど、パッケージ商品として繰り返し見るという考え方には適しているんです。

情報量をとにかく詰め込んでいくことで、ある種の満足感につながることは間違いない

『UC』が終わるのは『ガンダム』にとつての句読点になると思います。

その句読点になる仕掛けは用意しました。

くあります。

ハイエンド作品を公開してリリースという「UC」の作った流れは、現在普及していますね。

この方式を突き詰めていくと、業界の体力がどこでもたなくなるというイメージが来るだろうなと思います。本当はTVシリーズとパッケージ用の作品って、分けて考えないといけないんですけど、TVシリーズがパッケージを売らないと売れないならないという状況です。TVシリーズはパッケージ勝負という発想を捨てないと、これからは厳しいかもしれません。もつと商品と二人三脚でやるという構造を作って、パッケージとは別にお金リクープしないかと厳しいでしょう。

パッケージが売れることを主体にして作品を考えると、パッケージを買ってくれる人に対する目配せになってしまいますよ。それは一般のお客さんが参入する最大の障壁です。萌え要素とか、そういう要素は、実は普通の人がもつと見えないポイントになるんです。パッケージ買ってくれる人に向けた作品は、マシンガンで5万あたりでそれ以上に広がることはないですからね。もし「UC」に継続があるとしたら、どんなものになるかと？

同じことをもう一度やろうという考えはありません。「UC」の続きの物語を、また年に1回、2回劇場でやるっていう構造

では、スタッフの体力もたないですし、たぶんもうファンも望んではいないでしょう。やるならまったく別の方法を考えたほうがいいなと思っています。

今は最終話のe p 7が待ちきれないですね。

とにかく早く作らないといけない、とスタッフのみんなは思っています。ただ物量がすぎまじい。小説にあったストリーもきちんと消化させつつ、バトルもすごいことになっていきますから。1つ言えるのは「UC」の最後って区切りになると思うんです。4年間付き合ってきたものが、ここで一度終わるのは『ガンダム』にとつての句読点になると思います。その句読点になる仕掛けは用意しました。確実に「ガンダム」を見てきた人にとって感慨を、ちゃんと落着かせてくれる作品になると思います。



第二回 2014年5月 『ガンダムUC』を総括する

変えられなかったラスト
大きく変わったフロンタル

まずはe p 7は、どうあるべきだと思われて制作にかかわっていたのかお伺いできたいと思います。

福井 単純に「終わらせろ」という一点です。よね。構成を切ったのは3年ほど前で、e p 1の売れ行きでe p 2もこの調子に乗っていきそうだったというところで、制作サイドの気が上向いているところに「最後なんだけど、もしe p 7までつくれるのだったら、きれいに終わることができると」っていう、ほぼ出来上がったのと違うないプロットを出して、それをみんなに了解してもらいました。「これで行く」ってなるまで結構構大変わってました。最初が4話全面でスタートして、それじや話にならないから、すぐに上層部のところへ行って6話にしてもらって、そのときに「7話にされちゃ困るけど」と、その時点で釘を刺されていたので、e p 7をつくらせってもらうに至る数回は非常に高かったんです。だから、つくらせてもらえんだんだら「終わらせますよ」っていうのが何よりでしたよね。

今回はフル・フロンタルの話でもありますよ。最終はそうなりました。

吉橋さんは前からフロンタルの立ち位置についていうのを、それまでのパナージがでてきた大人たちと同じ父親格に叙したい、池田秀一さんが演じるからにはちゃんと一人の人間としての決着をつけたいと言っていました。小説では消滅させて怨念も消滅しましたが、その怨念を成仏させるということ、やっぱり最後に決定的にフロンタルが退場できる舞台は整えないと駄目だろうなっていうのがあったんです。「じゃあ、進んできてもらうか」、あの2人に来てもらったっていうこととす。

「逆襲のシア」で消息不明と、なんとなくやむやみにしてたあの2人を精神体のようにして登場させたのにはビックリしました。

福井 でも、死んでいるとは限らないので(笑)。そうでもないといこの人は成仏できないだろうって思ったのでやっちゃいましたね。

「フロンタルをあいつう風にするとときに、お話はある程度プランを変更せざるを得なかったのですか？」

福井 いや、小説通りにやる必要って別にないので、みんないろいろ検討したんです。よ、最後にパナージがああなるっていう流れは、不思議なもので動かせなかったんで、ほかの何をやってもらってつけた観がやう。その過程でフロンタルのエピソードは、見栄えや気分は相当変



わるけれども、流れ上では影響がないところだったのだ、障害にはならなかったです。——ストーリーには多くの人が、小説を読んで「これをどうやって映像にするんだ？」って思っていたことだと思います。

福井 それは現場サイドから最初担当言われましたね。だけど俺には「最後振り向いたらミネバがいて、ミネバに手を伸ばして、つかんだ手をぐるっと回って操縦桿を握っている手になってピクッと動いていうの、でいいんじゃないの？」っていうプランが最初からあって、だいたひそんな感じでした。ただ、あれが伝わるかというの、別の問題ではあるんですけども。実はこれは矛盾でもあるんですよ、ニュータイプは「いつか人類が辿りつく可能性の地平」と言われていて、そこに行つたパナジは、祝福されるべきじゃないですか。ところが、みんな「帰ってきてくれ」って

いう気持ちになる。自分たちがそこに行きたいかというの、それはちやうど違う気がする。っていうのは大きな矛盾ですが、逆にそれが人間になっていうことだと思うんですよ。

ニュータイプの地平は はたして理想郷か!!

——例えば富野(由悠季)監督のニュータイプの描き方は、「機動戦士ガンダム」でのニュータイプが世界にみんなに広がると「いい世の中になるかもね」といった、世界自体が前向きに感じられるという終わり方がある。一方、「Z」や「ZZ」でのニュータイプの修羅場を経て、「逆襲のシャア」では「機動戦士ガンダム」と同様の未来の結末を見せながら、その過程で「バカは死んでも治らない」的な諦観をも含んでいたようにも見えます。それはもちろん作品が作られた時代や作風などで、あるべくしてある結末なわけですが、本作の終わり方は社会(「世界」の一部としての)を描いた終わり方だったような気がします。そういう意味では面白い対比だなと。

福井 「バカは死んでも治らない」というのに対して、「バカにもちやうど」とは今よりもまじな明日をつくつていかなきゃいけない、っていう思いはあるんだぜ、って思っています。そういうコンテンツがない中で、一度く

らい共有するものがあってもいいんじゃないか、というのがありますね。

でも「いつか辿りつく地平」を夢見て、今の自分たちを全否定して「みんなそっちに行くべきだ」みたいなことになっても、これはまた違う。でもともと「UC」は大人向け、つまり父親になった世代に見てもらう「ガンダム」としてつくつた部分があります。自分自身に子供ができてくつづくわかるのは、世の中を改善していくかちやうどいう気分というのは、特に今みたいな何もかもが行き詰っているような状態の中だと当然あるわけですよ。でも同時に、今の自分という人間を形作ってきた、自分の感性を養ってきたこの世界っていうのが180度変わったようなところに子供を投げ出したくはないっていう思いもあるわけですよ。

たとえば「ニュータイプの門戸が全世界的に開かれました。希望者はどうぞ」という時に、そっちに行つたら今の自分の感性がまるで通用しない世界なわけですよ、ね。そこで子供を送り出した「いかに」といって「子供を送り出した」ということを行つてみたいというのは苦者の気持ちとしては当然あるんだけど、大人の気分としては自分と同じようなことで悩み苦しんで、同じように人間の感性を養って育つてもらいたい、という思いっていうものがどこかあって、「あそこを思いっていうのが、

オールドタイプの話というのは 今の世の中の普遍的な 人情の話になってくるんです。



いわゆるオールドタイプってやつなんだろな」とつくづく思うんです。だとしたらそのオールドタイプの話は今の世の中の普遍的な人情の話になってくるんです。「機動戦士ガンダム」では人情の語ってあったじゃないですか。そして、最後にアムロは人情のところに帰ってくるわけですよ。あれは広く受け入れられた要因のひとつであると思うんですけども、それ以降は人情じゃどうにもならない世界が描かれる。

「逆襲のシャア」でもシャアのセリフで「この暖かさがいずれ地球を押しつぶすんだ」といった方向に行った部分もある。もちろん、それに対してのアンチテーゼとしての人情を示そうとはしているのだけれども、やっぱ負のほうはどうしても強い印象にたつてしまう。

「機動戦士ガンダム」と同じで人情の部分

できたらと現世にとまりつつ、現世だけがいいってではなくて改善の道は進んで行く。その一つの象徴としてニュータイプというものがあればいいのであって、本当に神様になるバカはいないよねって言う。それは本当に矛盾してはいるのだけれども、その矛盾の思いそのものがある種今の人間の気持ちかなと思うので、それはそのまま受けちゃおうと。

「機動戦士ガンダム」もしかりだし、それ以前の「無敵超人ザンボット3」なんてもろ人消の話じゃないですか。70年代のアニメって人情をちゃんと描けていたんですよ。それこそ下町を舞台にした作品が、残らずマンガ原作ではありませんけど、「個性ガエル」とか「あしたのジョー」とか、このへんが舞台ですから（※補注 福井氏は東京のいわゆる下町エリアに在住している。星飛雄馬もこのへんに住んでいたらしい）。

人情を起点に置いた、かつて当たり前だったものが「ガンダム」以後を境にして薄れちゃったところがありますよね。——アニメーションの企画自体が、ちょっと小利口ぶったものになっていったところがあるんですね。まあ、それが究極進化したのが「萌えアニメ」などで、人情っていうのはまったく対極の言葉ですよね。どこにも入り込む余地なしみたいな

（笑）。でも、やっぱり作劇の基本はどうしても人情になるの。

バナージとフロンタルの旅に出た理由とは!?

——アニメーションというメディアは、昭和以降に発達し、高度成長期に膨れ上がった東京の西のエリアが作り上げた文化でもあり、人情などの下町文化とは対極にあるといえるかもしれませんね。一方で「超越したところにバナージを行かせる」というのは、ストーリー的にもガンダム世界的にも危険なものにかなない部分があると思うのですが、「帰ってくる話」であれば納得できますね。

福井 ニュータイプの地平も、現世もどっちも否定はしないっていうところですよ。——若者たちへの作品と考えると、ニュータイプの地平を運ぶというのは選択肢としてあると思います。親たちの書き方もe p 1とe p 7では対照的に見えました。あそこよりリディのお父さんがへなへなするのはバナージのお父さんとの対比ですね。福井 そうですね。バナージのお父さんだつたらあそこへなへなはいですよ。へなへなできるからリディのお父さんってある種愛嬌があつて、たぶんまた子供と会つたら、もう一度うまくやれるんじゃないかといった雰囲気もありますよね。

古橋監督とは、共通見解が取れた時点で、あとは俺的には微調整でしかなかったって感じですよ。



——そういう線に育てられたがゆえにリディも戻ってこられたところもあるのかなと。福井 まあ、そうですね。リディはおそらくあの後、軍隊をやめてお父さんの道を継ぐんじゃないですかね。

いろいろ経緯して、いろいろなののがやつと見えてきたという。そういう意味ではバナージにしてもリディにしても旅の話でもあるんですね。一方で、旅といえば古橋（浩）監督と、フロンタルとバナージが旅に出るくだりは論議があつたとお伺いしているのですか。

福井 古橋さんのコンテが上がつてきたときに書いてあったのですが、俺は「発OKでした」。「ただそこで急迫したスケジュールでこれをやるか？」とは思いましたが、「逆に今までの道筋を、一度過去まで行つて、それから今度超未来に飛ぶっていい

うのは面白い」と思いましたね。ただサイコフレームを便利に使って「本当に時空移動している」みたいなこともあったので、さすがにガンダムの世界でそれを出すのは難しいので、あくまでも2人の精神的なものとしてもらいました。

——すべてを見てしまったつというところから何か起きないといけないみたいなところでは面白いなと、ガンダムつばくはないですが、ララモ「割が見える」といつていたことですね。

福井 いや、ガンダムつばくなるようにしたんです。共鳴すると海とか山とかが見えるのがガンダムの世界の伝統なので（笑）。池にあれもあるから「百年の孤独」は「頭につけたほうがいいな」と改めて思いました。ララアが死んだら何か波が来たり、銀河の向こうに島が浮かんでいたり。これは、みんな恐れているじゃないですか。それに比べたらフロンタルと飛ぶときに山が出てきたって「何の不思議もないですよ」って（笑）。

——海だから山かと思つてかなり笑えました（笑）。話は変わりますが、最後にミネバがジオンの旗を離れて演説をすることの是非が、たぶん論議になると思えます。ジオンだということをわらせる必要があるのか、一方であそこでジオンの服を脱いだ時点で、ジオニズムを脱却させ、地球圏の人々には挑戦的に見えてしまうということもあるかと思うのですか。

福井 一番の理由はe p 6から立て続けにああなつていたので、あの上からノーマルスーツを着こんでエル・アガマにいて、そのまま行っちゃったので着替える暇がなかったっていうことだと思います。あと、彼女にわたっての正装ってことだと

FUTABASHAMOOK
グレートメカニクススペシャル

機動戦士ガンダムUC メカニック&ワールド ep 7

2014年10月10日 初版発行

編集 有限会社オフィスJ.B
協和利(写真誌)
構成・執筆 河合宏之
執筆 香★華介
編集 高瀬誠一郎
表紙イラスト 南々等ハジメ
アートディレクター 藤田陽希
(I'll Products)
デザイナー 成宮美佐
周田 誠
周田 裕美
安田 雄人
(I'll Products)
(株) サンライズ
協力・監修
編集人 二之宮隆
発行人 吉岡了生
発行所 株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
☎ 03-5261-4818 (英健)
☎ 03-5261-4889 (香華)
<http://www.futabash.co.jp/>
(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)
印刷所 広見印刷株式会社

©数通・サンライズ
©2014 FUTABASH
Printed in Japan

※関丁・私丁の場合は送料別冊別冊で取り替えます。
「関内版」あてにお送りください。ただし、合巻で購入した
ものについてはお送りできません。
※03-5261-4822 (関内版)
※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の複製・転載は
著作権法上の権利を侵害する恐れがあります。本書を転写・複製
等の行為に同意してスキャンやデジタル化する公認は、おと
え個人や団体内での利用でも著作権法違反です。
※定価はカバーに表示してあります。



→グレートメカニック&関連書籍シリーズ

MOBILE SUIT
Gundam UC
Mechanic&World

好評
発売中!

グレートメカニック
スペシャル
機動戦士ガンダム UC
メカニック&ワールド
シリーズ
A4判カラー付 定価 1000 円＋税

MOBILE SUIT
Gundam SEED
C.E. Mechanic&The World

好評
発売中!

グレートメカニクススペシャル
機動戦士ガンダムSEED
コスミック・イラ
メカニック&ワールド
A4判カラー付 定価 2520 円＋税

MOBILE SUIT
Gundam AGE
Mechanic&World

好評
発売中!

グレートメカニクススペシャル
機動戦士ガンダム
AGE
メカニック&ワールド
A4判カラー付 定価 1000 円＋税

MOBILE SUIT
Gundam Build Fighters
Gunpla Mechanics&Animation Artworks

好評
発売中!

グレートメカニクススペシャル
ガンダムビルドファイターズ
ガンプラメカニクス&
アニメーションワーク
A4判カラー付 定価 2000 円＋税

GREAT MECHANICS
DXシリーズ

ガンダム、アニメ、
映画、現実、etc
あらゆるメカを
ディープに遊び尽くす!

好評
発売中!

虹の彼方に

グレートメカニック・
スペシャル
**モビル
スーツ全集**

「機動戦士ガンダム」
シリーズに登場した
モビルスーツを
一冊まるごと特装した
スペシャル編集版!

好評
発売中!

ガンダム本
ガンダム本
ガンダム本
ガンダム本
ガンダム本
ガンダム本

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World
ep 7

・創通・サンライズ

Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World
ep 7

制作・サンライズ



9784575464825



1929476016003

定価：本体1600円 + 税

雑誌 63982-59 Printed in Japan ©Futabasha 2014

ISBN978-4-575-46482-5
C9476 ¥1600E

Mobila Suit
Gundam
Unicom
Mechanics &
World
ep 7

・前編・サンライズ



9784575464825



1929476016003

ISBN978-4-575-46482-5
C9476 ¥1600E

定価： 本体1600円 + 税
雑誌 63982-59 Printed in Japan